160 SAYFA + POSTER + 2 CD!..



TÜRK • NET
INTERNET ERİŞİM CD'Sİ

PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok Satan P Oyun Dergisi

ÇOK ÖZEL

ULTIMA ONLINE 2

Origin, online RPG klasiğini daha da ileriye götürdü! Çok etkileneceksiniz!

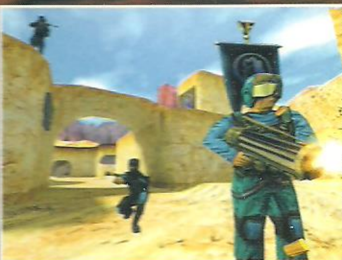


64 SAYFA
STRATEJİ REHBERİ EKİ
• Soldier of Fortune • Thief 2 • Starlancer
TAM ÇÖZÜMLER!..

40 YENİ OYUNDAN EN SON HABERLER
• WarCraft III • Crimson Skies • Baldur's Gate II... ve daha fazlası!

www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 20006 • HAZİRAN 2000
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 5.99$ (3.750.000 TL)




TEAM FORTRESS
YENİ 1.5 SÜRÜMÜ

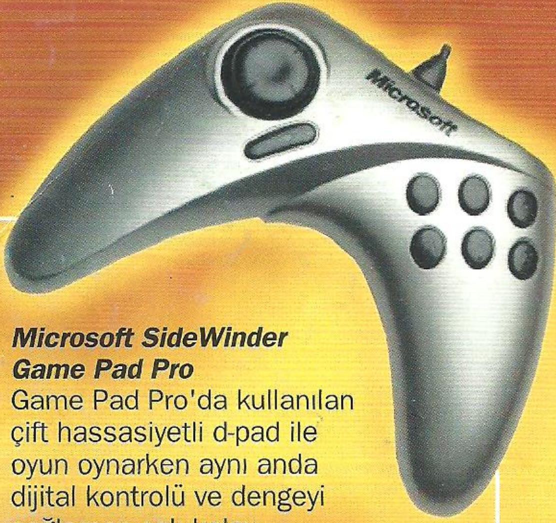

METAL GEAR SOLID
İLK GÖRÜNTÜLER


C&C:RENEGADE
SON DURUM

2 CD-ROM VE STRATEJİ REHBERİ HEDİYELİ

Oyundaki performansının mükemmel olması pratik yapmak yetmez...

Sana mükemmel





Microsoft SideWinder Game Pad Pro

Game Pad Pro'da kullanılan çift hassasiyetli d-pad ile oyun oynarken aynı anda dijital kontrolü ve dengeyi sağlaman çok kolay...
Dijital olma özelliği, sana hareketleri tam istediğin gibi yani 'anında' yapma olanağı veriyor. Hem de yumuşak ve oranlı joystick tarzı sayesinde, hâkimiyetini hiçbir zaman kaybetmeden...
Game Pad Pro'nun bu yetenekleri, onu spor, yarış, dövüş ve aksiyon oyunlarının ideal aracı yapıyor!

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro Joystick

Kendini maceranın tam kalbine taşı...
Çubuk üstündeki 16 bit'lik işlemci, hareketlere eşzamanlı destek sağlayarak bütün sarsılmaları, titremeleri, patlamaları tüm gerçekliğiyle terli avuçlarına taşıyacak. Yaptığın her hareketin gücünü, avcunun içinde hissedeceksin! Hayatını tehlikeye atmak üzereyken, tam da ihtiyacın olan şey bu değil mi?

Kazanmak için oyna.

MICROSOFT
SideWinder

için

bir donanım gerek!





Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel

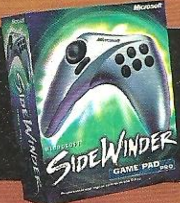
Direksiyonu doğru pozisyona kilitle ve ayağını pedala yerleştir! Hayatının sürüşüne başlıyorsun! En küçük engebe ya da titreşimden, en güçlü yerçekimine kadar hissederken, direksiyon başında olmanın ve engel tanımaz yol kontrolünün inanılmaz zevkine var! Belki üstüne bir de emniyet kemeri eklenmeliydi... Ne dersin?

Microsoft SideWinder Dual Strike

Bir mouse'un hassasiyetini ve kontrol gücünü, oyun pedinin hızıyla birleştiren muhteşem bir alet...
Bu benzersiz donanımın kullanımı çok kolay. Görevi, seni daha çevik, daha yetenekli ve daha öldürücü hale getirip en sevdiğin aksiyonun ve maceranın tam kalbine götürmek.

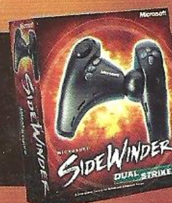
Ayrıntılı bilgi için
Microsoft İletişim Hattı: (0212) 33 66 999

www.microsoft.com/turkiye/urunler/









Microsoft
Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...

kenan9593

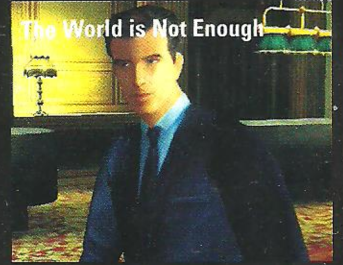
PC GAMER TÜRKİYE

YIL 2 · SAYI 21 · HAZİRAN 2000

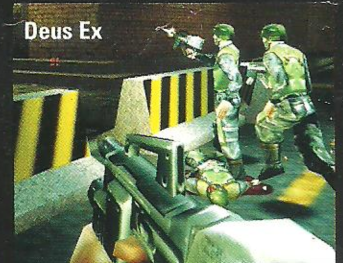
Özellikler

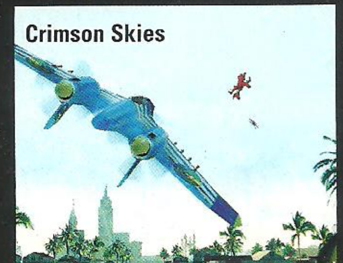
OYUN REHBERİ 2000

38 Aksiyon oyunları fanatiği misiniz? Uzun zamandır adventure oyunlarında bir haraketlenme görememekten mi şikayetçisiniz? Hangi türün hayranı olursanız olun bu sene gelecek olan oyunların sizin zevkinize hitab edeceğini garanti ediyoruz.


The World is Not Enough


WarCraft III


Deus Ex

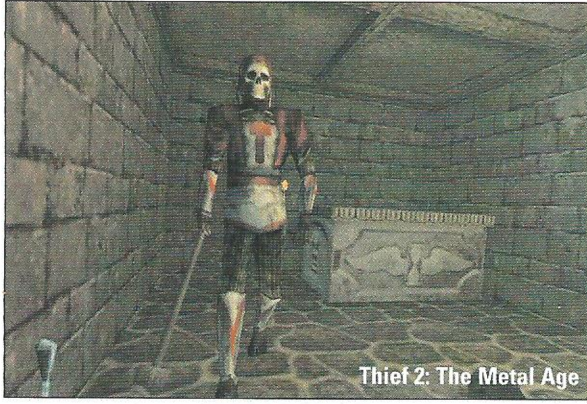

Crimson Skies

Kapak Konusu

ULTIMA ONLINE 2



30 *Ultıma Online 2*'yi büyüteç altına aldık. Bu inanılmaz büyüklükteki, çok kişilik online FRP'nin sahne arkasına gittik ve Origin'in ne gibi hazineler gizlediğini gördük. Dünya çapında 160.000'den fazla oyuncu, ayda 10$ ödeyerek sanal Britannia dünyasında maceralara atılıyor. Bu potansiyeli bilen Origin daha fazla insanı çekebilmek için özel planlar yapıyor.


Thief 2: The Metal Age

İncelemeler



Strateji Rehberi



Bu ay size *Soldier of Fortune, Thief 2: The Metal Age* ve *Starlancer*'ın tam çözümlerini hazırladık. Özellikle *Thief 2: The Metal Age* ve *Soldier of Fortune* hakkında ay boyunca sizden bir çok telefon aldık. Rehberimizi hazırlarken sizin sorularınız bize yön gösterdi. Artık bu üç oyunda takılacağınız bir yer olacağını sanmıyoruz.

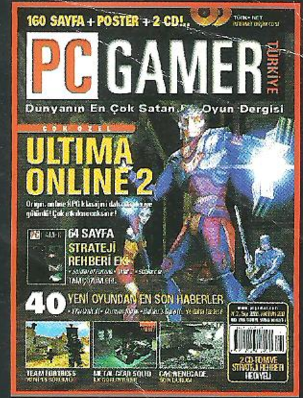
Tabi ki hileler bölümümüzüde ihmal etmedik. En son çıkan oyunlarla ilgili hileleri burada bulabilirsiniz

Donanım

120 Donanımın bu ayki şeref konuğu, Nvidia'nın yeni grafik işlemcisi GeForce2 GTS ile donatılmış Leadtek Winfast GeForce2 GTS. Ayrıca taşınabilir MP3 çalar dünyasındaki yeni gelişmeleri merak edenler için de sürprizlerimiz var. Creative'in Nomad II'si ve Diamond'ın Rio 500'ü, artıları ve eksileriyle Donanım sayfalarında sizleri bekliyor. Merak ediyorsanız, hiç vakit kaybetmeden Donanım sayfalarına bir göz atın.



Departmanlar



Yaz Geldi!

Yaşasın! En sonunda bronzlaşma mevsimi geldi! Biz *PC Gamer* ekibi olarak şimdilik sıcakları klimaların takviyesiyle uzakta tutsak da, yakında deniz ve havuz keyfini yaşamak üzere tatil beldelerine dağılmaya başlarız. İşte bu mutluluk dalgası içerisinde dergimizi hazırlarken tüm istediğimiz, size, elinizde serinletici içeceğinizi tutarken keyifle okuyacağınız bir dergi sunmaktı. Grafik düzenimizde değişiklik yapmanın zamanı gelmişti artık, size yepyeni ve daha çarpıcı sayfalar hazırladık, dileriz hoşunuza gider. Vurgun sayfalarımızı ise yanlızca bu ay için dergimize koymadık ama önümüzdeki aydan itibaren tekrar eski yerinde bulacaksınız. Dergimizin yanında verdiğimiz Türk Nokta Net CD 'mizden çok faydalanacaksınız. Ülkemizin önde gelen ISS'lerinden olan Türk Nokta Net portföyündeki servisleriyle gerçekten ayrıcalıklı olduğunu gösteriyor.

Piyasadaki gelişmelere bir baktığınızda uzun dönemde oyunların geleceğinin internette yattığını görebilirsiniz. Firmaların hemen hemen hepsi oyunlarına çok oyunculu oynanabilme özelliğini eklerken bir bölümü ise tamamen bu alanda projeler üretiyorlar. Bunlara en iyi örnek ise *Ultima Online*. Dünyada onbinlerce kişinin ayda belli bir miktar ödeyerek oynadığı oyun, firmasına belli bir girdiyi garanti ederken oyunculara ise sonsuz esneklikte bir oyun dünyası sunuyor. Amerika'dan Japonya'ya kadar insanlar klanlar kuruyor, birbiriyle haberleşiyor ve hep beraber maceralara atılıyorlar. Herkes hangi ırka, inanca, cinsiyete ya da kültüre sahip olursa olsun aynı eğlenceyi hep beraber yaşıyor. Globalleşmenin özellikle ticaret alanındaki etkilerinden sık sık bahsediyoruz. Ama aslında globalleşme kaçınılmaz olarak her alana damgasını vuruyor.

PC GAMER-TÜRKİYE



kenan9593

En yeni demolar ve modlar

HANGİ OYUN TÜRÜNÜ SEVERSENİZ SEVİN, İLACINIZ BU CD'DE!

PC Gamer'ın CD'sini hazırlarken her zaman göz önünde bulundurmaya çalıştığımız bir nokta var; herkesin farklı türde oyunlardan hoşlandığı... Bu gezegendeki herkes sadece *Pong, Campaign 1776* ya da *Unreal Tournament* oynamak için yaratılmamış. CD sayfalarımızda herkesin oyun zevkine uygun demoyu rahatlıkla bulabilmesini sağlamaya çalışıyoruz. Bu ay bunu bir adım daha ileri götürdük ve hiçbir oyun oynamak istemeyenleri bile düşündük. Oyunlara kısa bir süre ara vermeyi düşünenler için bu ay *PC Gamer* CD'sinde çok özel bir film var; *Ultima Online 2.* Bunu istediğinizi biliyoruz çünkü sizi tanıyoruz.

CD'deki oynanabilir demoların dışında bu ayın sürprizi *Quake 3 Arena* ve *Half-Life*'ınıza yepyeni boyutlar ekleyecek modları size sunuyor olmamız. İster yeni demoların tadına varın, ister hayran olduğunuz oyunların modlarıyla eğlenin. Seçim size kalmış.
İyi eğlenceler.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

2 En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

3 Bilgisayarınızın pek çok farklı ihtiyacını karşılayacak en gerekli programlar.

4 Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?

5 Özellikle Internet ile uğraşıyorsanız hiç farkında bile olmadan bilgisayarınız virüslerle dolabilir. Bunları tepit edecek ve temizleyecek ödüllü anti-virüs programları burada.

1 CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüz-



6 Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

7 İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.



GROUND CONTROL

- YÜKLEME: \GroundControl\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.groundcontrol1.com*
- TÜRÜ: Real-time strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Sierra Studios
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 7.0

Soru: Genç, hırslı ve yerde geçen 3D real-time stratejiye yeni bir yaklaşım getirmeye niyetli bir grup İsveçli oyun geliştiricisi alıp bunları *Half-Life* ve *Homeworld*'ün yayıncılarıyla birleştirirseniz ne olur?

Cevap: Sierra'nın oyun dergileri ve internette reklamı için tonla para döktüğü yepyeni bir aksiyon/strateji oyunu olan *Ground Control*!

İşte gündemdeki bu oyun hakkında bir fikir edinme şansınız. *Warcraft II* ve *Command & Conquer*'den esinlenmiş olsa da geliştiriciler kaynak toplama konusunu bir kenera bırakıp, daha çok savaş ve taktik üretme konusunu ön plana çıkarmışlar. *Myth*'ın gelecekte geçen, çok güzel grafiklerle donatılmış ve bazılarının uçabilme özelliğinin olduğu 3D ünitelere sahip halini düşünün.

Oyunu açtığınızda single-player'ı seçin (demoda multiplayer seçeneği yok, bunun


APC'ler üniteleri tamir edebilir, kendisini tamir edemez. Onu düşmaların erişemeyeceği yerlerde tutun.

tadına tam sürüm oyunda varabileceksiniz). Yeni bir oyuna başlayın ve önce eğitime gidin. Buna ihtiyacınız olacak. Kontroller alıştıklarımıza pek de benzemiyor ama bir süre sonra alışıyorsunuz. Püf noktası kamerayı aynı anda hem mouse'u hem de klavyeyi kullanarak haraket ettirmek. Temel olarak, sağ tuşla kliklediğinizde birimleri hareket ettiriyorsunuz, sol tuşla ise saldırıları gerçekleştiriyorsunuz. Shift'e basılı tutarken bir grubun çevresinde bir çerçeve çizerek o grubun hepsini seçebilirsiniz.

QUAKE 3 ARENA MODLARI

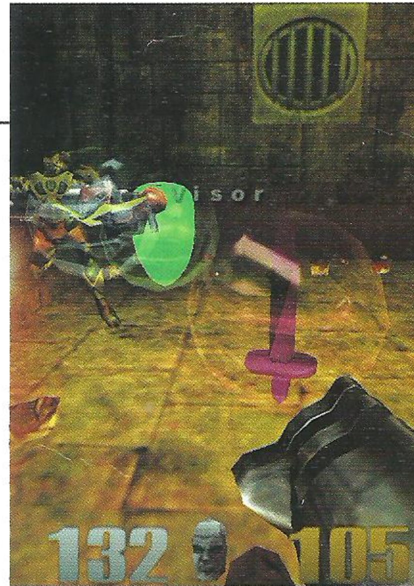
- YÜKLEME: : \q3a\
- TEKNİK DESTEK: *www.planetquake.com*
- TÜRÜ: FPS
- ÜRETİCİ FİRMA: Değişiyor
- GEREKENLER: Quake 3 Arena

Quake 3 Arena'nın bu kadar çok popüler olmasının önemli bir nedeni var. Diğer pek çok oyundan farklı olarak *Quake* üzerinde, oyuncular tarafından değişiklikler yapılabiliyor. Id software'in *Quake*'teki en büyük başarılarından biri de bu zaten. Bu sayede *Quake* hayranları da sadece oyuncu olarak kalmayıp, kendilerini oyunun geliştirici takımından biri gibi hissedebilme şansını yakalıyorlar.

İşte *Quake*'inizde büyük değişikler yapan, amatör programcılar tarafından geliştirilmiş en güzel üç *Quake 3* modunu sunuyoruz; *Pure CTF, Quake 3 Fortress* ve *Classic CTF Quake 3. Pure CTF* bir Capture the Flag oyunu. Kullanabileceğiniz 4 adet rune buluyor; Haste, Resist, Regen ve Strength. Ayrıca konsoldan /drop rune komutu ile elinizdeki rune'ü bırakabiliyorsunuz.

Classic CTF Quake 3'de de aynı rune'ler var. Önemli bir farkı ise *Quake 1*'den hepimizin hatırlayacağı ve kullanmaktan büyük zevk duyduğu Super Nail Gun'ın bu modla beraber tekrar hayata dönmesi.

Bu modlarda çok önemli bir diğer yeni-



Quake modları ile oyununuzu tanıyamayacaksınız.

lik ise sahip olduğunuz bir kanca ile Örümcek Adam gibi istediğiniz bir yüksekliğe çıkabilmeniz ve stratejik bir yerde rakiplerinize pusu kurabilmeniz.

Bu yeni modlarla *Quake* uzun süre sizin bir numaranız olmaya devam edecek.

VYRUZ

- YÜKLEME: \vyruz\vz-014.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.chiliconvalley.com/games/vzuk/start.htm*
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Chilicon Valley
- GEREKENLER: Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 6

Bu eğlenceli aksiyon oyunda göreviniz Jack Kelkinn olmak ve makinlara karşı insanların zayıf kalmadığını kanıtlamak. Vyruz'un konusu George Orwell'in ünlü bilim-kurgu romanı, "1984" ü anımsatıyor. Elbette sizin bu anımsatmalar listeniz çok uzun olacaktır çünkü insanlarla makinelerin karşılaşmasını konu edinen düzinelerce roman ve film var ve gün geçtikçe bu listeye yenileri ekleniyor. Amacınızı gerçekleştirmek için Megatown şehrinde, Untel Empire State binasında uzun ve zorlu bir savaş vermeniz gerekiyor. Sizin baş düşmanınız karşınıza çıkan her türlü makinenin bağlı olduğu ve onları yöneterek terör estiren ana CPU. Karşınıza çıkan her düşmanı öldürüp, katları geçerek hedefinize doğu yaklaşıp en sonunda da ana CPU'nun bağlantısını kopararak bu kabusa bir son vermelisiniz. Eğer bunu insanlık için yapmazsanız en azından para için yapın.

Oyunda kullanabileceğiniz 7 çeşit silah bulunuyor. Bu silahlar Roketlerden, mayınlardan, el bombalarından, lazerlerden, makineli silahlardan, alev silahlarından ve füzelerden oluşuyor ki, bu silahların hepsine oyunda bol bol ihtiyaç duyacaksınız. Rakipleriniz yapay zekasını da hafife almamalısınız, yoksa bu geliştirilmiş yapay zekalar bunu size pahalıya ödetebilir. Bu 21. yüzyılda geçen oyunda karşınıza toplam 8 çeşit saldırgan düşman çıkacak.

Tabii ki bu anlatıların hepsi demoda bulunmuyor ama demoda oynayabildiğiniz bölüm tam sürüm oyunda yaşayacağınız oyun tecrübesi konusunda size iyi bir fikir verecektir. Bu demodaki göreviniz 3 çeşit düşmana karşı 3 farklı silah tipini kullarak mücade etmeniz ve asansöre sağ sağlim ulaşmanız.


Barikatlar sizi yıldırmasın, ister ateş edip, ister üzerlerinden geçerek patlatabilirsiniz.



Ekranın yanlarındaki mavi kırmızı çubuklar kalan top miktarınızı gösteriyor; tükenmelerine izin vermeyin.

ELECTROBALZ

- YÜKLEME: \ElectObalz\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.isotope244.com*
- TÜRÜ: Arcade
- ÜRETİCİ FİRMA: Isotope244
- GEREKENLER: Pentium 100, 32MB RAM, DirectX 7.0

Bu günlerde etrafımız tamamen yepyeni oyunlarla çevrilmiş bir durumda olsa da, *PC Gamer* asla eski klasiklere saygıda kusur etmez. Çünkü bugünün müthiş oyunlarının yaratılmasında o eski klasikler çok önemli adımlar yaratmışlardır. Bugün, oyunların entrika dolu karmaşık konuları, piyasadaki dudak uçuklatacak teknolojik gelişmeler ve bir Hollywood filminin bütçesine yaklaşan oyun bütçeleri göz önüne alındığında, oyunu daha güzel yapmak adına özüne karıştırılmadık şey bırakmayan geliştiriciler yüzünden saf bir oyun bulmak oldukça zor.

ElecrObalz tam anlamıyla bir *Breakout* değil ama dünya üzerindeki eski ve tozlu oyunlara karşı ilgi duyan oyuncuların beklentilerini karşılayabilecek bir seviyede olduğu da gerçek. Özellikle bazı kutuları parçaladıktan sonra düşen power-up özelliği ile oyun daha çok *Arkanoid*'e benziyor. Amacınız (muhtemelen hepinizin zaten hatırladığı gibi), ekrandaki kutuların hepsini topu kullarak yok etmek. Topu istediğiniz yere gönderebilmek için, alt tarafta mouse ya da ok tuşları ile kontrol edeceğiniz sopanızın (paddle) ortasına ya da belli bir açı vererek istediğiniz noktalara atışlar yapcak şekilde kenarlarına çarptırmalısınız.

ElectrObalz'ın ilginç bir özelliği de bir topla oynarken space tuşuna basarak oyuna ikinci bir top daha ekleyebilme seçeneğiniz. Tabii ki sadece sınırlı sayıda topunuz var ve bu konuda biraz elinizi sıkı tutmalısınız. Oynayabileceğiniz toplam üç harita var, tüm 50 haritayı birden oynayabilemek için oyunun çıkmasını beklemeniz gerekiyor. *Dx-Ball* 'u seviyorsanız, bu oyun size göre.

EARTH 2150

- YÜKLEME: \Earth2150\Earth2150Demo.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.earth2150.com*
- TÜRÜ: Real-time strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Mattel Interactive
- GEREKENLER: Pentium 200, 16MB RAM, DirectX 7.0, 3D ekran kartı

Earth 2150'nin resmi web sitesinde, oyun için "Real-time strateji oyununa yepyeni bir boyut" şeklinde iddialı bir yorum yapılıyor. Tabii ki üçüncü boyutu kastetmiyolar, çünkü bunu *Myth* zaten yapmıştı. Bu oyunun yepyeni boyut dediği; tepelerin üzerinde gezebilmek, altından geçebilmek, suda ya da havada gidebilmek ve bunlardan doğan çok etkileyici bir üçüncü boyut hissi yaratmak.

Oyunu yüklediğiniz zaman sizi bir ekran kartı ayarlama ekranı karşılıyor. Tam olarak anlaşılamayan bir nedenden dolayı Direct3D ayarı ofisimizdeki bir bilgisayarı kitleyip durdu ama OpenGL tam olarak sorunsuz çalıştı.


Oyuncu, güç kaynağının etkili olduğu alanı arttırarak, tüm bir kampı bir kaç Energy Transmitter ile halledebilir.

Oyunda üç faklı ırk var; Eurasian Dynasty, United Civilized States ve Lunar Corporation. Dünya yörüngesinden çıktığı için herkes dünya üzerindeki kaynakları toplayarak, korkunç ölümden kurtulmaya çalışıyor. Demo'da eğitim görevleri ve bir de single-player campaing bulunuyor. Bunların dışında bir de skirmish mod bulunuyor. Bu modda tüm üç ırkı birden dört farklı haritada oynayabiliyor.

KLINGON ACADEMY

- YÜKLEME: \Klingon\ka_demo.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.interplay.com/klingon/*
- TÜRÜ: Simülasyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Interplay
- GEREKENLER: Pentium 233, 64MB RAM, DirectX 7.0, 3D ekran kartı

Bu oyun bir *Wing Commander* türevi değil, Klingon'lular için bir yıldız filosu akademisi! Tanıtıcı filmi izledikten sonra, demonun bilim kurgu filimlerine ilgi duyan oyuncular için ideal olduğunu düşündük.

Aynı zamanda oyun adeta bir *Star Trek* ansiklopedisi. Gayet geniş ve ayrıntılı bir içeriğe sahip. Kendinizi çok gerçekçi bir simülasyona hazırlasanız iyi olur. Bununla beraber tecrübesiz simülasyon oyuncuları, oyunun eğitim bölümlerine bir göz attıktan sonra devam etmemeleri gerektiğini görebilecekler. Eğitim görevlerinde biraz ilerledikten sonra hala pes etmemiş oyuncular içinse tavsiyemiz; yaklaşık yarım saat süren sesli tanıtımı çok dikkatli dinlemeleri.

Bu oyun *Star Trek VI: The Undiscovered Country* filmi için bir haberci olma özelliği de taşıyor. Demoda iki single-player görevi ile, üç farklı yıldız sisteminden birini seçeceğiniz ve iki takım ayarlayabileceğiniz bir Quick Battle seçeneği mevcut. Oyunun büyük kısmı 1'den 9'a kadar olan tuşları kullarak ekibinize emir vermekten oluşuyor. Ateş etmek içinse Space tuşu, ALT ve CTRL tuşlarını kullanabiliyorsunuz.


Star Trek için ilk ders: Klingon'lular da, Romulan'lılarda görünmez olma özelliğine sahip ama ateş etmeden önce görünür olmaları gerekiyor.

İnternete Özel Kredi Kartı

Artık internette alışveriş yapmak için kredi kartınızı kullanmanıza gerek yok. Aslında var ama yok. Bunun adı *Sanal Kart*. İnternete özel kredi kartı. Limiti *"Sıfır Lira"*. Alışveriş yapacağınız zaman hesabınızdan *Sanal Kart*ınızın hesabına para aktarıyorsunuz. Alışverişiniz bitince kalan paranızı geri alıyorsunuz. Hesabınızda para kalmayınca *Sanal Kart*ınız çalışmıyor. Yani sizden *başka kimse* işlem yapamıyor. Para olmayınca nasıl yapsınlar? *www.garanti.com.tr* adresine girin *Sanal Kart*ınızı yaratın. Kullanmaya başlayın.

GARANTİ

SanalKart

COUNTER STRIKE 6.1

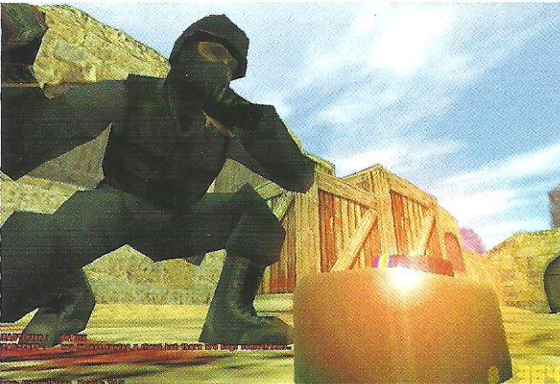
- YÜKLEME: \Counter\Counter.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.planethalflife.com*
- TÜRÜ: FPS
- ÜRETİCİ: Minh Le
- GEREKENLER: Half-Life

Günümüzde bilgisayar oyuncuları arasında, hiç oynamamış olsa bile *Half-Life*'ın adını duymayan yoktur. Tüm piyasayı kasıp kavuran bu oyunun en büyük özelliklerinden biri de (aynı *Quake*'te olduğu gibi) oyuncuların kendi değişikliklerini yani Mod'larını (Modification=mod) yaratabilme özellikleri. Bunu en güzel ortaya koyan mod'lardan biri de *Counter Strike* oldu.

Minh Le bu tamamen ücretsiz mod'u yarattı çünkü; oyunları seviyor, *Half-Life*'ı seviyor ve insanların onun yarattığı bir oyunu oynamalarını seviyor. *Half-Life*'ın satışlarının azalmaya başladığı şu dönemlerde insanlar sadece *Counter Strike* oynayabilmek için oyunu yeniden almaya başladılar.

Counter Strike'ın en son sürümü olan 6.1 versiyonu öncekilere göre daha da geliştirilmiş. Bu modun asıl özelliği tam bir takım çalışması içinde oynanabiliyor olması. Takımlardan biri terörist oluyor ve diğeri de onların yapacaklarını engellemeye çalışan anti-terörist timini oluşturuyor. Her ekibin kendi özel silahları, taktikleri ve yetenekleri var. Örneğin oyunda anti-terör timleri M4A1 kullanabilirken, teröristler onların kullanamadıkları AK-47'ye sahipler.

Bu çok başarılı mod, *Half-Life* oyun tecrübenizi daha da ileriye götürecek.


Bombayı etkisiz hale getirmek, özellikle ateş altında pek kolay değil.

TROPHY BASS IV

- YÜKLEME: \TrophyBass4\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: *www.sierrasports.com*
- TÜRÜ: Spor
- ÜRETİCİ FİRMA: Sierra Sports
- GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, DirectX 7.0

Eğer *Trophy Bass 3*'ü oynadıysanız ve bu oyunun daha iyi olamayacağını düşündüyseniz, bir daha düşünün. *Trophy Bass 4*, Dynamix ve Sierra'nın bu modern balıkçılık simülasyonu gerçekten de bu türün zirvesinde olmayı hakediyor. Yorucu bir haftanın ardından hafta sonu tatilinizi bilgisayarın karşısında balık tutmaya çalışarak geçirin.

Oyunu yükler yüklemez hemen Options menüsüne gidin ve müziği kapayın! Kendine saygısı olan hiç bir balıkçı, huzur dolu bir zaman geçirirken bu anlamsız MIDI'yi dinlemek istemez.

Demonun kontrolleri menü ekranında açıklanıyor. Yem suyun altına indiğinde, oltanızın makarasını mouse'unuzun tuşuyla kontrol edebilirsiniz. Yemi hareket ettirmek için mouse'unuzu ileri geri kıpırdatın. Balıkçılıktan anlayan herkes, balıkların iğnesini yutmak için her zaman hareketli bir yem tercih ettiğini bilir. Eğer levrekler yeminizi ısırmıyorsa en kötü ihtimalle Marion gölünün muhteşem manzarasına kendinizi bırakabilirsiniz. Ayrıca CTRL-M'ye bastığınızda göl üzerinde bir gezinti bile yapabilirsiniz.



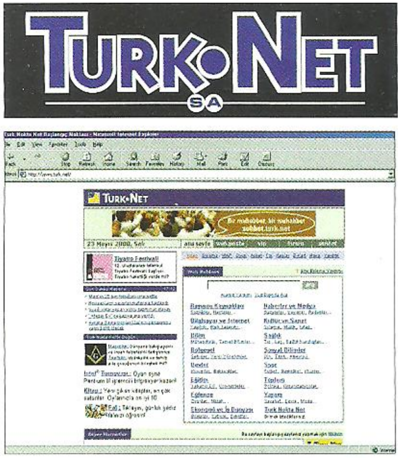
Avlanma kuralları bu yavru balığı pişirmenize izin vermiyor. En iyisi siz onu gelecek sezon daha büyüyünceye kadar rahat bırakın.

TURK • NET

- YÜKLEME: \cdsetup
- TEKNİK DESTEK: *www.turk.net*
- TÜRÜ: İnternet servisi
- ÜRETİCİ FİRMA: Turk.net
- GEREKENLER: 486DX/66 İşlemci, 16MB RAM

Hepimizin de bildiği gibi internete bağlanmak istiyorsak yapmamız gereken en önemli seçim, internet servis sağlayıcısı seçimidir. Ülkemizde günden güne, hatta saatten saate çığ gibi büyüyen internet kullanıcıları sayısı artık milyona doğru koşuyor ve bu artan trafiği kaldırmak için internet servis sağlayıcılarının hızının ve kapasitesinin önemi de gittikçe artıyor. Ülkemizde şu an yaşanan servis sağlayıcı savaşında en önde giden firma olan Turk Nokta Net, kurulduğu ilk günden bu yana hiç değişmeyen ve artarak devam eden kalitesini bu ay sizinle *PCGamer*'da paylaşıyor. Türkiye'nin yeterince hızlı olmayan dial-up altyapısını, sunduğu akılcı çözümlerle giderme yolunda büyük başarı sağlayan Turk Nokta Net, sunduğu hizmetleri herkese ulaştırmak için her bütçeye uygun bağlantı çözümleri ile de dikkat çekiyor. Turk Nokta Net ile tamamen dijital hatlar ve 56K'ya kadar varan hızlarla verimli bir internet bağlantısı sağlayabilirsiniz. Bir aylık sınırsız bağlantı sadece $13.95. Eğer kullandığınız kadar ödemek isterseniz Turk Nokta Net'in ikinci alternatifini kullanabilirsiniz. Her ay ilk 75 saat kullanım için saat başı $0.28 ve 75 saatten sonrası da bedava! Bitmedi... Web.Ekspres sayesinde kendi sitenizi kolaylıkla oluşturabilir ve Nokta Puan sistemi sayesinde Turk Nokta Net logolu birbirinden şık ve özel üretilmiş mug, şapka, bere, t-shirt ve sweat-shirt'lere sahip olabilirsiniz. İnterneti hayatının her anında kullanmak, internet avantajlarından kesintisiz yararlanmak isteyen tüm bilgisayar dostları için en iyi partneriniz her zaman Turk Nokta Net olacaktır.

TURK•NET S.A.



SONIQUE 1.50

- **FİRMA:** Lycos
- **URL:** *www.sonique.com*
- **DOSYA ADI:** soniq151.exe

Oldukça popüler bir başka medya uygulama programı olan Sonique oldukça ilginç ve hoş bir arayüze sahip. Windows Media formatlarını, MP3 dosyalarını ve bazı diğer ses formatlarını destekleyen yazılımın CD çalma özelliği de bulunuyor. Yazılım 20-bant grafik equalizer ve diğer ses ayar özelliklerine sahip. Internet'ten indireceğiniz görüntü plug-in'leri sayesinde çok hoş efektler elde etme imkanınız var.



Popüler bir MP3 çalar.

WINAMP 2.61

- **FİRMA:** Nullsoft Inc
- **URL:** *www.winamp.com*
- **DOSYA ADI:** wa261_full.exe

En popüler medya uygulama programlarından biri olan Winamp bir süre öncesine kadar shareware olarak karşımıza çıkıyordu. Bu yazılım 2.5 versiyonundan bu yana freeware olarak sunuluyor. Hemen hemen bütün ses dosyalarını tanıyan yazılımın equalizer özelliği bulunuyor ve sürükle-bırak rahatlığında playlist oluşturma imkanınız var. Bu sürümde, yazılıma Winamp Advanced Visualization Studio 2.0 teknolojisi eklemiş.

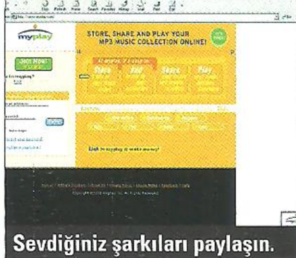


Winamp ile müzik keyfi.

MPLAY

- **FİRMA:** Myplay, Inc
- **URL:** *www.mplay.com*
- **DOSYA ADI:** : myplay152.exe

Internet üzerinden ücretsiz e-mail hizmeti veren serverların bir benzeri olan Mplay' in tek farkı bu sitede MP3 dosyalarını depolayabildiğiniz bir account'unuz bulunması. Mplay programı sayesinde server'a kayıtlı olan kullanıcılara MP3 parçalar yollayabiliyorsunuz. Ayrıca bu parçaları size ayrılan alana upload edebiliyorsunuz ve Internet üzerinden istediğiniz zaman dinleme imkanınız bulunuyor.



Sevdiğiniz şarkıları paylaşın.

FIREHAND EMBER ULTRA

- **FİRMA:** Firehand Technologies Co.
- **URL:** *www.firehand.com*
- **DOSYA ADI:** EmberSet.exe

Firehand Ember Ultra, bir resim gösterme ve işleme programı. Yazılım browser mantığıyla çalışıyor ve resim dosyalarını arayüzünde thumbnail olarak gösteriyor. Buradan istediğiniz dosyaya tıklamanız resmin orijinal büyüklüğüne gelmesini sağlıyor. Programın bünyesinde bulunan slayt show editörü sayesinde kendi slayt show' larınızı hazırlayabiliyorsunuz. Ayrıca wallpaper editörü özelliğine de sahip.



Resimleri thumbnail olarak görün.

3D GIF DESIGNER v 2.2

- **FİRMA:** 2000 PY Software, Inc
- **URL:** *www.pysoft.com*
- **DOSYA ADI:** GIFDesigner.zip

3D GIF Designer, anime 3 boyutlu resimler, başlıklar veya banner'lar hazırlamanızı sağlayan bir GIF editörü. Bu animasyonları kendi resim dosyalarınızdan hazırlayabilir yada programın içinde bulunan hazır animasyonları kullanabilirsiniz. Program kullanışlı bir arayüze sahip, fakat daha önce benzer bir animasyon programıyla ilgilenmemiş olanlar başlangıçta biraz zorluk çekebilir.



Kendi animasyonlarını hazırlayın.

FIRETALK

- **FİRMA:** Multitude, Inc
- **URL:** *www.firetalk.com*
- **DOSYA ADI:** FTSetup.exe

Firetalk Internet üzerinden sesli ve yazılı chat yapabilmenizi sağlayan bir yazılım. Programı kurduktan sonra programın WEB sitesinden kayıt yaptırmanız gerekiyor ve bu kayıt için herhangi bir ücret ödemiyorsunuz. Hoparlör ve mikrofon testleri geçildikten sonra program server'a bağlanıyor. Bundan sonra sohbet odalarına girebilir veya direkt olarak arkadaşlarınızı arayabilirsiniz.



Firetalk ile sesli chat imkanı.

COPERNIC 2000 4.5

- **FİRMA:** Copernic Technologies, Inc
- **URL:** *www.copernic.com*
- **DOSYA ADI:** copernic2000.exe

Internet'te bir araştırma yapmak bazen insanı çileden çıkartabilir. Tüm arama motorlarını tek tek kontrol etmek ve sayfaların açılması için beklemek zorundasınızdır. Artık Copernic 2000 ile bu iş çok kolay. Yazılım popüler olan tüm arama motorlarından aynı anda arama yapmanızı sağlıyor. Ayrıca birçok kategoride (MP3, resim, multimedya vb.) gelişmiş aramalar yaptırmanız da mümkün.



Bilgiler elinizin altında.

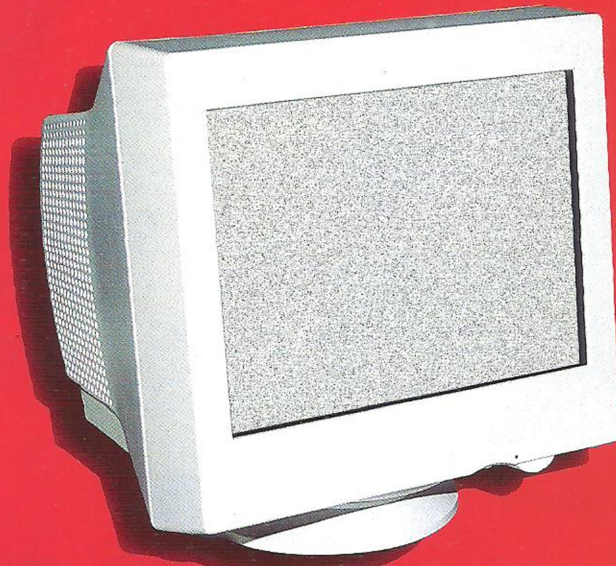
RECOVERNT VERSION 2.5

- **FİRMA:** LC Technology Int, Inc
- **URL:** *www.lctech.com*
- **DOSYA ADI:** rcvrnt.zip

RecoverNT, bilgisayarınızdan yanlışlıkla silinen dosyaları kurtarmanızı sağlayan ve aynı zamanda bozulmuş olan bazı dosyaları düzeltme yeteneğine de sahip olan bir program. 32-bit olarak çalışan bu programın çok kolay ve kullanışlı bir arayüzü bulunuyor. Program bütün FAT ve NTFS dosya sistemini destekliyor. Programın bu demo versiyonu sizin üç dosya kurtarabilmenize izin veriyor.



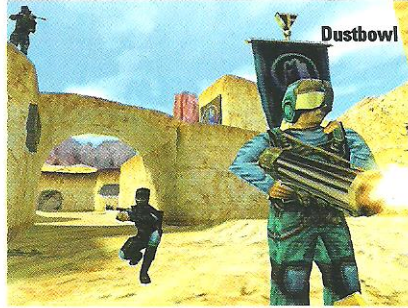
Silinen dosyalarınızı kurtabilirsiniz



Team Fortress 1.5

TF2'ye hazırlık için birebir

Valve geçtiğimiz günlerde *Team Fortress* serisi hakkında bir açıklama yaptı. Bu açıklama sabırsızlıkla beklenen *Team Fortress 2* için değil. Ancak onu bekleyene kadar birçoğumuzu oyalayacak birşey.



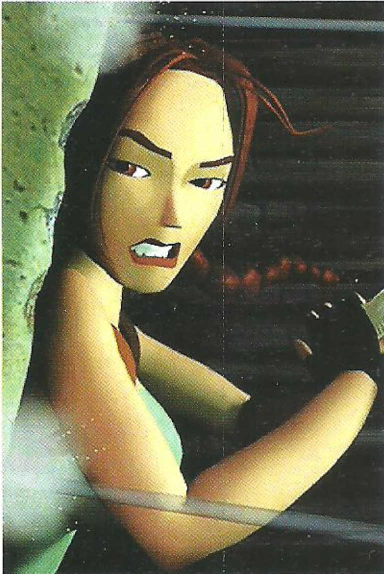
Açıklamaya göre *Team Fortress Classic*'in son versiyonu olan *Team Fortress 1.5* kısa süre içinde piyasaya sürülecek. *Team Fortress 1.5*'da Warpath, Epicenter ve Dustbowl adlarında üç tane yeni harita ve bir tane de yeni oyun tipi bulunuyor. Sadece Dustbowl haritasında oynanabilecek olan yeni oyunda takımlardan biri elindeki bayrağı diğer takımın merkezine götürmeye çalışacak. Tabii belli zaman sınırları içerisinde. *TF 1.5, Team Fortress 2* ile aynı Net kodlarını kullanırken, VGUI adı verilen Internet kontrol sistemini de beraberinde getiriyor.

Bu aralar Valve oldukça yoğun çalışıyor. Worldcraft'ın 3.3 ve *Half-Life* yazılım geliştirme kit'i HL SDK'nın 2.0 versiyonları piyasaya sürülmüş durumda. Her iki ürün de birçok yenilik içeriyor.

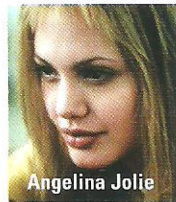
Bütün bunlar bir yana, biz en kısa zamanda *Team Fortress 2*'yi istiyoruz.

Lara Croft Gerçek Oluyor

Yapımcılar Oscar ödüllü oyuncu Angelina Jolie ile anlaştı



Bir *Tomb Raider* filmi yapılacağı açıklamasından bu yana Lara Croft rolü için birçok oyuncunun adı geçti. Bu oyuncular arasında Elizabeth Hurley ve Ashley Judd gibi isimler de yer alıyor. Ancak Eidos sonunda bu dedikodulara bir nokta koyarak, birçok kişinin almak istediği Lara Croft rolü için Angelina Jolie ile anlaştıklarını duyurdu. Jolie daha önce *The Bone Collector, Girl, Interrupted, Gia* gibi filmlerde oynamıştı.


Angelina Jolie

Çekimlerine bu yaz başlanılması planlanan filmin yönetmenliğini *Con Air* ve *The General's Daughter* gibi filmleri de yöneten Simon West üstlenmiş durumda. Patrick Masset ve John Zinman tarafından yazılan senaryo hakkında bilinen şeyler çok az. Aynı zamanda bu Masset ve Zinman'ın ilk senaryo denemesi olacak.

Birçok Hollywood yapımının bilgisayar oyunlarına uyarlanmasına alıştık. Bunlar arasında *Star Wars, Indiana Jones* gibi prodüksiyonlar yer alıyor. Bakalım bu sefer bir PC oyunu Hollywood'da ilgi görecek mi?

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

No	Oyun/Yayıncı	PCG Rating
1	The Sims Electronic Arts	%96
2	NFS: Porsche 2000 Electronic Arts	%92
3	Soldier of Fortune Activision	-
4	Thief 2: The Metal Age Eidos	-
5	Half-Life: Counterstrike The CS Team (Mod)	-
6	Quake III Arena id Software	%80
7	Fifa 2000 EA Sports	%90
8	Unreal Tournament GT Interactive	%90
9	F1 2000 EA Sports	%70
10	M&M 8: Day of the Destroyer 3DO	%46

Thief 2

Geçen sene bu zamanlar...

No	Oyun/Yayıncı	PCG Rating
1	Heroes of Might & Magic III 3DO	%89
2	Half-Life Sierra	%97
3	FIFA 99 EA Sports	-
4	StarCraft Blizzard	%92
5	Grim Fandange LucasArts	%91
6	NBA Live 99 EA Sports	%92
7	Myth II Bungie Software	%92
8	Need for Speed III Electronic Arts	%88
9	Tomb Raider III Eidos	%49
10	Might & Magic VI 3DO	%90

>>PCG HABER HATTI>>>>

>> Astronot Daniel Barry son görevi sırasında Dünya yörüngesinde tam 153 tur attı. Eee bunun oyunlarla ne ilgisi var diyebilirsiniz. Bu haberin ilginç tarafı ise Daniel Barry'nin cebinde bir *StarCraft* CD'si taşıyor olmasıydı. Ancak sebebi hakkında hiçbir fikrimiz yok.

>> 70'li yıllarda Amerikan televizyonlarında yayınlanan *Starsky and Hutch* adlı dizi Empire Interactive tarafından oyun olarak hazırlanacak. Oyunda iki polisin altlarındaki 1974 Ford Gran Torino ile beraber yaşadıkları hareketli maceralar işlenecek.

>> İyi ya da kötü bir haber olduğu tartışılır, ancak aldığımız bilgilere göre *The Last Revelation Tomb Raider*'ın son oyunu olmayacak. Detaylar henüz açıklığa kavuşmadı ama, bu yıl sonu için hazırlanan oyunda yeni bir grafik motoru kullanılacağını umuyoruz.

>> Sadece online oynanabilen multiplayer oyunlar kervanına yeni bir ürün daha katılıyor. Activision'ın hazırladığı *Star Trek: Conquest On-Line*'da oyuncular, ilk olarak *The Next Generation*'da yer alan Q adlı karakteri yönetmeye çalışacaklar.



Acolytes, *Catacylsm*'de bulunan yeni gemilerden sadece biri.

Homeworld Cataclysm

Ne derseniz deyin ama bu bir genişleme paketi değil

Homeworld: Cataclysm siz bu yazıyı okuduğunuz sıralarda büyük ihtimalle piyasaya çıkmış olacak. Ancak öncelikle belirtilmesi gereken şey *Cataclysm*' in tek başına bir oyun olarak görülmesi gerektiği ve oynamak için *Homeworld CD*'sine gereksinim duyulmadığı. Her ne kadar başarılı bir oyun olsa da *Homeworld*'ün fazla satmadığını gözönüne aldığımızda, bunun Sierra için doğru bir karar olduğunu söyleyebiliriz. Tabii bu yılın sonlarında her iki oyunu da içeren bir Gold versiyon bekleyebiliriz.

Cataclysm ilk oyunun bittiği tarihten 15 yıl sonra başlıyor. Kushan'lar kendi dünyalarına yerleşmiş durumdalar. Ancak savaşın ardından dünyalarını yeniden inşa edebilmek için, değerli maden ve kaynaklar bulmak amacıyla gemilerini uzayın derinliklerine gönderiyorlar. Olaylar işte bu andan itibaren başlıyor. Entity adındaki kötü güçler *Homeworld* evreninde yaşayanlara acı ve dert çektirme planlarını uygulamak için harekete geçiyorlar.

Yarı devam oyunu diyebileceğimiz *Cataclysm*'e yapılan eklemeler oyunu daha çekici ve güzel hale getirmiş. Yeni gemiler, eski gemilerin yeni versiyonları, kolay alışılan kontrol ve oynanıştaki derinlik oyunun geliştirilen yönleri. Oyundaki en güzel yeni gemilerden biri Chameleon. Chameleon'ın en önemli özelliği kendisini kütle olarak aynı büyüklükteki bir gemi olarak gösterebilmesi. Hatta bir astroid'e bile benzeyebiliyor.

Homeworld'de şikayet edilen bir konu olan oyunun genel tasarımı *Catacylsm*'de düzeltilmiş durumda. Taktikler ise gemilerin hareketlerinde daha fazla etkili hale getirilmiş. Ayrıca ana gemi single player görevde hareket ederken, siz de geminizin içinden first-person görüşüne geçebiliyorsunuz. Bu özellik ilk oyuna da bir yama sayesinde eklenmişti. *Homeworld*'ün hayranları için bir iyi haber de yeni oyunda senaryo yazarının değişmemiş olması. Ayrıca o müthiş müzikleri tekrar dinleme imkanına sahip olacağız.



Catacylsm'de güzel görsel efektler bizi bekliyor.

İçerdiği 17 yeni görev sayesinde *Homeworld: Cataclysm birçok Homeworld* fanatiğinin açlığını giderecek gibi gözüküyor.

PCG KARA LİSTESİ

Piyasadaki Beta Oyunlar

Kara listenin artık bu sütunlara sığmadığını dikkate alarak eklenen oyun sayısına eşit eski oyunları listemizden çıkarıyoruz. Beta oyun sayısının çokluğu bizi bu çözüme itti. Bu arada okuyucularımızdan demo CD'mizde aylardır verdiğimiz USS Darkstar adlı Half-Life modunun bir oyun gibi satıldığı yolunda haberler aldık ve yaptığımız araştırmalar sonucunda buna biz de şahit olduk. Geriye söyleyecek bir tek söz kalıyor; insaf!

- Age Of Empires II ..... Microsoft
- Agharta: The Hollow Earth ..... Aniware
- Breakneck ..... South Peak
- Codename Eagle ..... Talonsoft
- Colin McRae Rally ..... Codemasters
- Creatures3 ..... Mindscape
- Daikatana ..... Eidos
- Delta Force2 ..... Novalogic
- Desperados ..... KO Interactive
- Devil Inside ..... Cryo Interactive
- Dragonfire The Well of Souls ..... Target
- Extreme Biker ..... Sierra
- Fifa 2000 ..... EA Sports
- F-18 Super Hornet ..... Titus
- Final Fantasy VIII ..... EA
- Freespace2 ..... Interplay
- Grand Theft Audo II ..... Rockstar
- Half Life: Opposing Force ..... Sierra
- Hazard ..... Virgin
- Heroes of Might & Magic III 3DO
- Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade 3DO
- Heroes of Might & Magic III The Shadow of Death 3DO
- Homeworld ..... Sierra
- Invictus: In the Shadow of Olympus ..... Interplay
- Jane's USAF ..... Jane's
- Let's Ride Horse and Pony ..... Value
- Midtown Madness ..... Microsoft
- Mig Alley ..... Empire
- Might & Magic VII 3DO
- Might & Magic VIII 3DO
- Need for Speed Porsche 2000 ..... EA
- NERF: Arena Blast ..... Hasbro
- Nox ..... Westwood
- Omikron ..... Quantic Dream
- Quake III Arena ..... id
- Rainbow Six: Rogue Spear ..... Red Storm
- Rayman Forever ..... Ubisoft
- Rent A Hero ..... Neo
- Revenant ..... Eidos
- Settlers 3 ..... Bluebyte
- Shadow Company ..... Ubisoft
- Shogun: Total War ..... EA
- SimCity 3000 ..... Maxis
- Soldier of Fortune ..... Activision
- Star Wars Force Commander ..... LucasArts
- The Peace Maker ..... Yayıncısı bile yok
- The Sims ..... Maxis
- Tomb Raider: The Last Revelation ..... Eidos
- Tzar: Burden of the Crown ..... Talonsoft
- Ultima Ascension IX ..... Origin
- Unreal Tournament ..... GT
- USS DarkStar (Mod) ..... Neil Manke

www.eksencomputer.com

STUDENT

C:\Eksen\Haziran\Student

SIEMENS D1120 INTEL® i810 MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz
4.3 GB HDD SEAGATE U.DMA / 66
On Board 3D AGP VGA (Intel 810)
15" 0,28 VESTEL MPRII MONITOR
1.44 MB FDD + ATX MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + Q PS/2 KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
50X ACER CD ROM
AC'97 3D SOUND + 120 WATT SPEAKER
56K ROCKWELL V.90, PCI FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	466	(128 K)	579 $
INTEL®	CELERON™	500	(128 K)	599 $
INTEL®	CELERON™	533	(128 K)	619 $

OFFICE

C:\Eksen\Haziran\Office

ABIT VA6 PIII VIA U.DMA/66 MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz
8,4 GB HDD SEAGATE / W.DIGITAL U.ATA/66
DIAMOND 8 MB AGP S3 TRIO 3D /2X VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD-ROM
AC'97 DIGITAL AUDIO CONTROLER
120 WATT SPEAKER
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	500	(128 K)	679 $
INTEL®	CELERON™	533	(128 K)	699 $
INTEL®	PENTIUM III™	550	(256 K)	799 $
INTEL®	PENTIUM III™	600	(256 K)	829 $

BUSINESS

C:\Eksen\Haziran\Business

GIGABYTE VX7 PLUS, U.DMA/66,133Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz
8.4 GB. HDD W.DIGITAL / SEAGATE U.ATA/66
ELSA 16 MB. TNT2 AGP 3D VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD +ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD-ROM
CREATIVE VIBRA 128 SES KARTI
120 WATT SPEAKER
56K ROCKWELL PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	500	(128 K)	729 $
INTEL®	CELERON™	533	(128 K)	749 $
INTEL®	PENTIUM III™	550	(256 K)	849 $
INTEL®	PENTIUM III™	600	(256 K)	879 $

HOME

C:\Eksen\Haziran\Home

GIGABYTE BX 2000 Plus, 133 Mhz, U.DMA/66
64 MB SDRAM 100 Mhz
10 GB.QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
WINFAST S325 32 MB TNT2 AGP 4X VGA TV-OUT
15" 0.24 SAMSUNG 550v / HYUNDAI S570
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE U.K. CD-ROM (DVD OPTIONAL)
WINFAST 4XSOUND AC-3 DIGITAL SUR.+ SPEAKER
56K CREATIVE PCI V.90 FAX-MODEM
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	500	(128 K)	889 $
INTEL®	PENTIUM III™	550	(256 K)	1009 $
INTEL®	PENTIUM III™	600	(256 K)	1039 $
INTEL®	PENTIUM III™	667	(256 K)	1109 $

GAME

C:\Eksen\Haziran\Game

ASUS P3V4X, U.DMA/66, 4X AGP MAINBOARD
64 MB SDRAM 133 Mhz
15 GB. QUANTUM U.DMA/66
WINFAST GeForce 256 AGP 4X TV-Out VGA
17" 0.24 SAMSUNG 750s / HYUNDAI S770
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM (DVD OPTIONAL)
CREATIVE LIVE VALUE DIGITAL SES KARTI
JAZZ 800 W. 4 POINT SURROUND SPEAKER
APACHE 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	PENTIUM III™	550	(256 K)	1349 $
INTEL®	PENTIUM III™	600	(256 K)	1379 $
INTEL®	PENTIUM III™	667	(256 K)	1439 $
INTEL®	PENTIUM III™	700	(256 K)	1499 $

CAD - CAM

C:\Eksen\Haziran\Cadcam

ASUS CUC 2000 i820 U.DMA/66, AGP 4X
128 MB SDRAM 133 Mhz
15 GB QUANTUM **PLUS LM** 7200 RPM U.DMA/66
ASUS 32 MB. GeForce **V6800 DDR** DELUXE TV-IN/OUT
17" 0.24 LG 775 FT FLATRON
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X SONY / LG CD-ROM (DVD OPTIONAL)
WINFAST 4XSOUND AC-3 DIGITAL SURROUND
200 WATT SPEAKER
US ROBOTICS 56K PCI V90 FAX-MODEM
WINDOWS 2000 Professional Lisans+CD

INTEL®	PENTIUM III™	600	(256 K)	1579 $
INTEL®	PENTIUM III™	667	(256 K)	1659 $
INTEL®	PENTIUM III™	733	(256 K)	1759 $
INTEL®	PENTIUM III™	800	(256 K)	1979 $

LIVE K7

C:\Eksen\Haziran\Live K7

ASUS K7V AMD U.DMA/66, 200 Mhz MAINBOARD
64 MB SDRAM 100 Mhz
15 GB. QUANTUM U.DMA/66
ELSA 16 MB. TNT2 AGP 3D VGA
15" 0.24 SAMSUNG 550v / **LG 520 Si**
1.44 MB FDD + ATX ÇIFT FANLI KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48 SONY / LG CD-ROM (DVD OPTIONAL)
CREATIVE LIVE VALUE DIGITAL SES KARTI
GENIUS 200 W SPEAKERS
56K CREATIVE PCI V.90 FAX-MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

AMD K 7	ATHLON (200 Mhz 512 K)	600 Mhz	989 $
AMD K 7	ATHLON (200 Mhz 512 K)	650 Mhz	1019 $
AMD K 7	ATHLON (200 Mhz 512 K)	700 Mhz	1069 $
AMD K 7	ATHLON (200 Mhz 512 K)	750 Mhz	1139 $

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER			PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
				3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
PERFORMANCE	PENTIUM III™	600	1,344 $	327,000	172,000	120,000	94,000
STUDENT	CELERON™	500	700 $	170,000	89,000	62,000	49,000
OFFICE	CELERON™	500	794 $	193,000	101,000	71,000	56,000
BUSINESS	CELERON™	500	853 $	208,000	109,000	76,000	60,000
HOME	PENTIUM III™	600	1,216 $	296,000	155,000	108,000	85,000
GAME	PENTIUM III™	600	1,613 $	393,000	206,000	144,000	113,000
CAD-CAM	PENTIUM III™	667	1,939 $	472,000	248,000	173,000	136,000
LIVE K7	K7 ATHLON	700	1,251 $	305,000	160,000	112,000	88,000

Designed by 0216 347 09 99

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Döviz kuru **640.000 TL** olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

* Fiyatlarımıza KDV dahil değildir.
* Tüm sistem fiyatlarına Windows işletim sistemi dahildir.
* Ürünlerimiz en az 1 (Bir) yıl ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orjinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Fiyatlarımız USD olup, peşin ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımız ile sınırlıdır.
* Eksen Bilgisayar ürün ve fiyat değiştirme hakkına sahiptir.
* Intel Inside logosu ve Pentium Intel Corporation'ın tescilli ticari markasıdır.
* Tüm Marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.

GARANTİ BANKASI TÜKETİCİ KREDİSİ İLE 3 - 6 - 9 - 12 AY VADELİ TÜRK LİRASI SATIŞLAR

KREDİ KARTINA " % 0 " KOMİSYON





BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	0100381	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

Microsoft® Yetkili satış noktası





Solid Snake oyun sırasında birçok zorlu rakiple karşılaşıyor (küçük resim). İyi ki 3D hızlandırıcılar var, *Metal Gear Solid* hiç bu kadar iyi gözükmemişti.

Metal Gear Solid PC'ye geliyor

Bakalım daha neler göreceğiz...

Evet doğru okudunuz. En popüler PlayStation oyunlarından *Metal Gear Solid* sonbahar aylarında PC oyun pazarını vurmaya hazırlanıyor. Konami tarafından hazırlanan ve Microsoft'un yayıncılığını üstlendiği *MGS*, PlayStation versiyonunda bulunmayan birçok yenilik içerecek. PC'lerde kullanılan 3D hızlandırıcı kartlar için avantaj sağlayacak yüksek çözünürlük modu ve ABD versiyonunda bulunmayan first-person görüş açısı MGS'nin bazı yenilikleri. Ancak en iyi haber *Metal Gear Solid: VR Mission*'da bulunan görevlerin PC versiyonda bulunacak olması.

Metal Gear Solid'in konusu oldukça çekici: Teröristler Alaska'da bulunan bir nükleer silah istasyonunu ele geçiriyorlar. Özel kuvvetlerden emekli kahramanımız Solid Snake ise eski günlerini özleyip tehlikenin tam ortasına gidiyor. Oyun boyunca çeşitli dostlar edinip, birçoğunu kaybedeceksiniz. Bunların yanında size işkence bile yapacaklar. *Metal Gear Solid* istenirse oyun tasarımında sınırlı teknolojiyle bile neler yapılabileceğinin göstergesi aslında. Oyun senaryosu ve gerçekçiliği itibariyle bir sinema filmine oldukça yakın olmasının yanısıra üretim değeri olarak da Hollywood yapımlarıyla başabaş düzeyde. Daha ayrıntılı bilgi önümüzdeki sayılarda.

Bazı çatışmalarda gerçekten yardıma ihtiyaç duyuluyor.

PC GAMER TÜRKİYE TAVSİYE EDİYOR

SUPERBIKE 2000 — 89%

Çok hızlı motor sürmek istermiydiniz? Şimdi zorlu rakiplere karşı yarışma şansınız var.

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS — 94%

En iyi stratejilerden biriyle fethetmeyi ve yağmalamayı öğrenin.

FREESPACE 2 — 93%

Güzel bir uzay aksiyonuyla yıldızlara yolculuk yapabilirsiniz.

THE SIMS — 96%

Bu yazıyı okumakla vakit kaybetmeyin ve hemen oyunu alın.

PCG HABER HATTI

Bazı tasarım stüdyoları kurulurken bazıları da kapanıyor. 3D gerçek zamanlı strateji *Warzone 2100*'ün geliştiricisi olan Pumpkin Studios bunlardan biri. Şirket son olarak yayıncı Eidos tarafından iptal edilen *Saboteur* adlı oyun üzerinde çalışılıyordu.

Maxis'in oldukça beğeni kazanan oyunu *The Sims*'in Macintosh bilgisayarlar için geliştirilen versiyonu Haziran ayı içinde piyasada olacak. Oyunun yayıncısı ise daha önce Mac'ler için Electronic Arts'ın oyunlarını hazırlayan Aspyr Media.

Bu sefer sizlere üzücü bir haberimiz var. *Tread Marks*'ın baş programcısı Seumas McNally yakalandığı hastalığa yenik düştü. Yaratıcılığı ve yeteneğiyle tanınan McNally aynı zamanda *DX-Ball 2* ve *Particle Fire* oyunlarının arkasındaki isim olarak da biliniyor.

Activision ebeveynlere kendisini affettirebilmek için bol kanlı oyunu *Soldier of Fortune*'un sansürlü bir versiyonunu piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Şiddeti azaltılmış bu versiyon kırmızı kutuda satılırken, normal versiyon yeşil bir kutu içinde satılacak.

Quake'den Bıkılmaz

Quake III: Arena eklentileri geliyor

Hazırlanmakta olan *Quake III Arena*'nın eklenti paketinden sizlere iki adet screenshot hazırladık. Şimdilik hakkında çok az açıklama yapılmasına rağmen, bildiğimiz daha çok takım oyunları üzerinde durulacağı. *Quake III Arena*'da *Unreal Tournament*'a göre en çok eleştirilen konu takım oyun çeşitliliğinin az olmasıydı. Ayrıca öğrendiğimiz kadarıyla yeni bölümler, mod'lar, skin'ler ve daha da önemlisi silahlar bizi bekliyor. Gözümüzü kırpmadan bu konuda yeni bilgiler toplamaya devam edeceğiz. Şimdilik bu müthiş screenshot'larla idare etmek zorundayız.





EN GÜZEL SCREENSHOT YARIŞMASI

PC Gamer Türkiye olarak bu ay sizler için küçük bir yarışma düzenliyoruz. Yapmanız gereken istediğiniz herhangi bir oyundan ya da oyunlardan aldığınız maksimum üç adet screenshot'ı bize göndermek. *PC Gamer Türkiye* editörlerinin seçeceği en iyi beş screenshot'ı gönderen okurlarımız bizden *Theocracy, Football World Manager, Tonic Trouble ve Shadow Company*'den oluşan orijinal oyun paketini kazanacak.

Bunun için yapmanız gereken "En Güzel Screenshot Yarışması" başlıklı mektuplarınızı *pcgamer@pcgamer. com.tr e-mail* ya da *Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli/İstanbul* posta adresine göndermek. Bu arada adresinizi ve telefon numaranızı belirtmeyi unutmayın.

Müthiş Üçlü ve Triforge

Blizzard'dan ayrılmalarının ardından üç usta kendilerini kurdukları yeni şirkette gösterecekler

Geçtiğimiz ay Michael O'Brien, Pat Wyatt ve Jeff Strain'in Blizzard'dan ayrıldıkları ve Triforge adlı yeni bir şirket kuracakları haberini vermiştik. Şanslıyız ki bu üçlüyle bir röportaj yapma fırsatı bulabildik. Daha önce *WarCraft II, WarCraft III, StarCraft* ve *Diablo* gibi projelerde çalışan O'Brien, Wyatt ve Strain, tecrübeleri ve becerileriyle yeni şirketlerinde çok güzel projelere imza atacaklar gibi gözüküyor. İşte röportajımız:

PC Gamer: Blizzard şu anda oyun endüstrsinin en başarılı şirketlerinden birisi. Neden ayrılmaya karar verdiniz?

Triforge: Bunun birçok sebebi var tabii ki. Ama en önemli neden en başarılı ürünlerin küçük ve sadece işine odaklanmış takımlar tarafından ortaya çıkarılabileceğine olan inancımız. Daha önce birçok projede beraber çalıştık ve oyun tasarımı konusunda ortak görüşlere sahibiz. Triforge'un kurulması bu ortak düşünceleri harekete geçirmek için iyi bir fırsat.

PCG: Triforge'un daha çok online oyunlar üzerine odaklanacağı yolunda söylentiler var. Bu konuda neler söyleyeceksiniz?

Triforge: Evet söylentiler doğru. Online multiplayer oyunlar üzerinde duracağız, çünkü bu alan ile uğraşmaktan daha çok zevk alıyoruz. Bir takım olarak online oyunlarda kritik önemi bulunan teknoloji ve tasarım konularında oldukça deneyimliyiz. Ayrıca gelecekte online oyunları yönlendirebilecek oldukça hoş fikirlerimiz var. Hazırlayacağımız oyunlar hakkında detaylı bilgiler edinmek için *www.triforge.com* web sitesini izlemeye devam edin.

PCG: Triforge ne tür oyunlar hazırlayacak? Aksiyon? Adventure? RPG?

Triforge: Her ne kadar ilk projemiz hakkında bilgi vermek istesek de, bir süre daha bu konuda sessiz kalmak zorundayız.

PCG: *WarCraft III* örneğini de gözönüne alarak Blizzard'ın devam oyunlarında yaptığı değişiklikler hakkında ne düşünüyorsunuz.

Triforge: Blizzard'ın şimdiki ya da gelecekteki oyunları hakkında verdiği kararlar için yorum yapmak bize düşmez. Ancak Blizzard, bünyesindeki başarılı çalışanlarıyla birlikte büyük bir şirket ve biz de herkes gibi bu şirketin yeni oyunlarını merakla bekliyoruz.

PCG: Triforge sadece PC oyunları mı geliştirecek?

Triforge: PC'yi olduğu kadar konsol makinalarını da seviyoruz. Çeşitli ve kaliteli oyunlar yapmamıza olanak sağladığı sürece farklı platformlarda da çalışmak istiyoruz.

PCG: Bazı insanlar daha güçlü konsol makinalarının çıkışıyla PC'nin öleceğini söylüyorlar. Bu konuda siz ne düşünüyorsunuz?

Triforge: Biz PC'nin hala en iyi oyun platformu olduğunu düşünüyoruz. Konsol makinalarının her yeni jenerasyonunda PC'nin sonunun geldiğine dair bir sürü tartışmalar yapılır. Ama PC oyun pazarı büyümeye devam eder. Biz PC ve konsolların kendilerine özgü ve birbirinden farklı güçleri olduğuna inanıyoruz. Oyunlarımızı buna göre hazırlayacağız.

WarCraft III Karmaşası

Blizzard oyun planını değiştiriyor

WarCraft III hakkında yapılan açıklamalar, verilen bilgiler ve oyunda uygulanacak yenilikler bizi oldukça heyecanlandırmıştı. Ancak Blizzard bütün bunları değiştirmeyi planlıyor. Ne demek istediğimizi tam olarak anlatabilmek için Kasım 1999 sayısına dönmemiz gerekiyor. Bu sayımızda aynı zamanda kapak konusu olan *WarCraft III* ön incelemesi yer alıyordu. Burada ilk iki *WarCraft*'tan oldukça farklı olarak oyunun bildiğimiz gerçek zamanlı strateji şeklinde değil de, yeni bir kavram ve tür olarak ortaya atılan Roleplaying Strategy (RPS) olarak hazırlanacağını duyurmuştuk.

İlk tasarımda tecrübe puanını arttıran ve yeni beceriler kazanan kahramanlar oyunun ilerleyen bölümlerinde egemen güç oluyordu. Bu kahramanları kontrol eden oyuncular daha az güçlülere emir verebilecekti. Ayrıca hareketli kamera sistemi sayesinde görüntü aksiyonun olduğu yere odaklanabilecek veya seçilen kahramanın hemen üzerinden onun görüş açısı elde edilebilecekti.

Fakat şimdi bütün bunlar değişti. Bizi en çok üzen şey ise Blizzard'ın oyunu gerçek zaman temeline oturtmak için bazı çalışmalar gerçekleştirdiği şeklindeki açıklaması. Şimdi oyuncular serinin önceki oyunlarında olduğu gibi her üniteyi üzerine tıklayarak kontrol edebilecekler. Görüş açısı da diğer gerçek zamanlı zamanlı stratejilerde de yaygın olarak kullanılan izometrik şekilde olacak. Buna ek olarak bütün harita üstünde dolaşabilecek ve sadece kahramanınızın gördükleriyle sınırlı kalmayacaksınız. Takımınızda kahramanların olması ünitelerinizin etkisini artırırken, onları yönetmek için kahramana gerek kalmayacak.


Son kez bakın. Blizzard *WarCraft III*'ü değiştiriyor.

Blizzard şirketi yaptığı açıklamada bu değişiklikleri çeşitli sebeplere bağlıyor. Bazı değişiklikler oyuncular için kolaylık sağlıyor. Örneğin harita üzerinde hareket edebilme özelliği sayesinde yerleşim bölgenizde yeni bir yapı inşa etmek için uzakta bulunan kahramanınızı buraya geri getirmek zorunda kalmıyorsunuz. Ayrıca değişime hazır olmayan ve her bir üniteyi kendisi yönlendirmeye alışmış RTS'ciler uyum sorunları yaşamayacaklar.

Bizim fikrimize göre, editörlerin birçoğu sabırsızlıkla beklenen *WarCraft III*'ün yeniliklerini heyecanla karşılamışlardı. Hatta RTS türüyle pek alakası olmayan insanlar bile geçen yıl yaptığımız ön incelemeyi gördükten sonra oyuna ilgi duymuşlardı. Son haberler duyulduğunda ise birçok kişi hayal kırıklığına uğradı. Sonuç olarak Blizzard'ın kararının ticari olarak doğru ya da yanlış olduğunu zaman gösterecek. Ancak yeni fikir ve düşüncelerin paranın gücüne direnemeyişini görmek hiç hoşumuza gitmiyor. Özellikle de güzel olacağınıza inandığınız birşey ise.

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Diablo II'nin çıkış tarihinin Temmuz ayına ertelenmesi oyunun listemizdeki üstünlüğünü pekiştirdi ve ikinci sıradaki *Team Fortress 2* ile arasındaki farkı daha da açmasını sağladı. Bu arada *Midtown Madness 2*'deki yükselişe dikkatinizi çekiyoruz.

Bize hangi oyunu daha çok istediğinizi yazarsanız hem listemizin oluşmasına yardımcı olursunuz hem de sürpriz bir ödül kazanabilirsiniz. Yapmanız gereken şey *mektup@pcgamer.com.tr* ya da Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80620 Şişli/İstanbul adreslerinden birine sabırsızlıkla beklediğiniz oyunu belirttiğiniz bir mektup göndermek.

Bu ay ilk sırada yer alan oyuna oy verenler arasında yaptığımız çekilişte okurumuz Osman Yıldırım bizden sürpriz bir ödül kazandı.

1. Diablo II %22
2. Team Fortress 2 %17
3. WarCraft III %15
4. Baldur's Gate 2 %10
5. Midtown Madness 2 %7
6. NFS: Motor City %5
7. Duke Nukem Forever %4
8. C&C Renegade %3
9. Max Payne %2
10. Escape From Monkey Island %2



Online Satış

Oyuncular nasıl para kazanır?

Birçok kişinin online RPG karakterlerini satın almak için büyük paralar harcadığını duymuşsunuzdur. Hatta Ebay.com adresine gittiğinizde satılık karakterleri ve satış rakamlarını görüp oldukça şaşırmış da olabilirsiniz. Artık bir iş haline gelen bu alanda fiyatlar 1000 Dolar'ın üstüne bile çıkabiliyor. Anlaşılıyor ki doğru şeyleri yaptığınızda online karakter ve malzeme satışı oldukça karlı bir iş haline dönüşüyor.

Elinde bulunan bu karakter ve malzemeleri satmaya çalışan üç ayrı grup var genel olarak. Ancak her grubun satış amacı farklı.

Oyuncu: İlk grubun başlangıçta karakterini satmak gibi bir düşüncesi yok. Amacı oyun oynamak. Ancak zamanla oyundan sıkılınca belli bir noktaya ulaşmış karakterini satışa çıkarıyor. Bu satıştan 80-2000 Dolar kazanma şansı var.

Çalışan: Bu grup karakter ve malzeme satışından biraz da olsa para kazanılabileceğinin farkına varmış olan oyunculardan oluşuyor. Para kazanması için elinde değerli malzemelerin olması gerektiğini biliyor ve bunun için oyun sırasında güçlü bir karakteri öldürerek az bulunur malzemelerini alıyor.

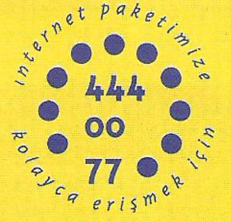


Evet doğru okudunuz; 2250 Dolar.

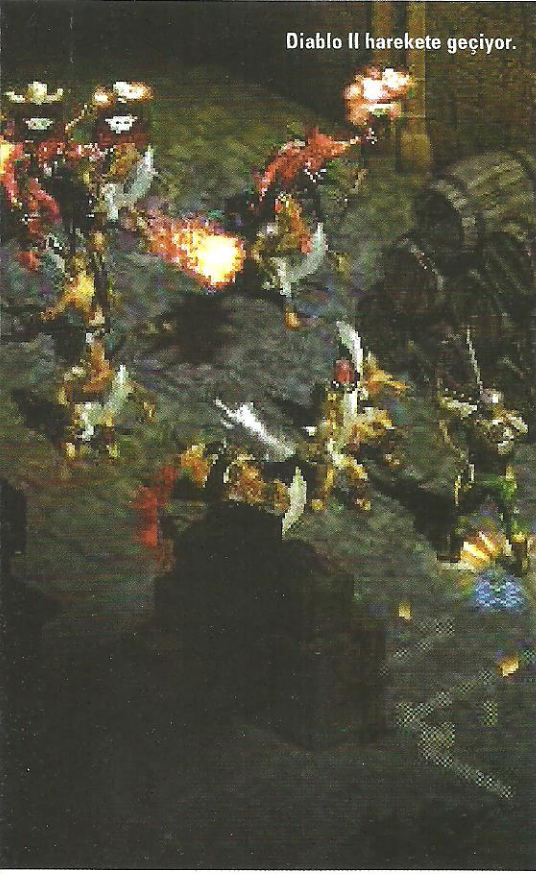
Bu tip satıcı için oyun küçük bir iş haline bile gelmiştir.

İşadamı: Bu gruptaki kişilerin oyuncu olmasına bile gerek yoktur. İşadamı para kazanmak için fırsat kollayan ve bulduğu fırsatları kullanan kişidir. Diğer kişiler için bir aracı gibi davranıp düzenli anlaşmalar yaparak yüksek miktarda para kazanabilir. Ancak neyin nasıl yapılacağını bilmeli ve insanlarla iyi bağlantıları olmalıdır.
Satılığa çıkarılan karakter ve malzemeleri alan insanlar arasında yöneticilerden, parası olan ve oyunu daha kolay bir şekilde oynamak isteyen oyunculara kadar çeşitli kişiler yer alıyor. Geri kalanların amacı ise ticaret.

Bütün bunların oyun dünyasını nasıl etkileyeceğini tahmin etmek zor. *EverQuest*'in yaratıcısı Verant bu tip uygulamaları uygun görmediğini belirtiyor. Bazı oyunseverler karakter satışının yanlış bir yönünün olmadığını söylerken, geri kalanlar bunun bir tür hile olduğunu iddia ediyorlar.


internet paketimize kolayca erişmek için
444
00
77


SA


Diablo II harekete geçiyor.

Diablo II Beta

Oyunun beta versiyonu sonunda piyasaya çıktı. İşte kısa bir bakış

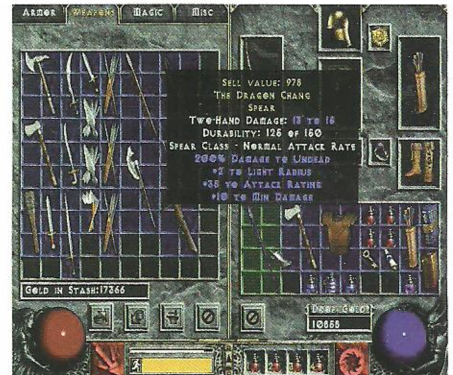
Piyasaya çıkış tarihi birçok kez ertelenen *Diablo II* için son tesler yapılıyor. Bunun için oyunun betası hazırlandı ve test edecek kişilere gönderildi. Blizzard bu beta testiyle oyundaki hataları gidermeyi ve oyunun Battle.net server'larındaki uyumluluğunu ölçmeyi planlıyor. Tam sürümde toplam olarak dört bölüm ve beş karakter sınıfıyla hem single player hem de online seçenekleri bulunurken, beta versiyonda beş karakter sınıfıyla birlikte sadece Battle.net'te oynanabilen tek bölüm yer alıyor (ki bu da ilk *Diablo*'nun büyüklüğünde).

Şu sıralar yaklaşık 1000 şanslı kişi bu betanın test edilmesine yardımcı oluyor. Ancak bir ay sonra herkese açık beta testi başlayacak. Battle.net server'larının yoğunluk durumunda nasıl bir performans göstereceğinin anlaşılması için gerçekleştirilecek bu teste isteyen herkes katılabilecek. Bunun için oyunun bir bölümünü download etmek yeterli olacak.

Betada oyunun bazı yeni özelliklerini görebiliyorsunuz. Bunların arasında en göze çarpanı fazla eşyalarınızı gizli bir yerde saklayabilmeniz. Bu özellikle sırt çantanız dolu olduğunda işe yarıyor. Ayrıca alışveriş arayüzü de oldukça kullanışlı bir şekilde hazırlanmış. Buna ek olarak koşma kabiliyeti büyük haritalarda uzun yolculukları daha az sıkıcı hale getiriyor. Ancak koşarken dayanma gücünüze dikkat etmek zorundasınız. Çünkü gerçekte olduğu gibi belirli bir süre sonra yoruluyor ve dinlenmek zorunda kalıyorsunuz.

Diablo II'de her karakter birbirinden farklı beceri çizelgelerine sahip. Örneğin Barbarian karakteri silah kullanma ve savaş becerileri konusunda ustalaşıyor. Sorcerer karakteri büyü elde ederken, Necromancer yaratık çağırıp emir verebiliyor. Ayrıca her bölüm geçişinde beceri puanı kazanılıyor. Oyunda tek bir beceriye yönelip bu alanda ustalaşabileceğiniz gibi, daha az ustalığa sahip olmak koşuluyla birçok beceri geliştirmeniz mümkün.

Betayı test eden oyunseverler oyun için değişik tepkiler verdi. Çok beğenen olduğu kadar fazla zevk almadığını belirtenler de oldu. Oyun bu aşamada oldukça iyi çalışıyor. İlk gün Battle.net'te çok lag olmasına rağmen ikinci gün Blizzard bu sorunu gidererek testin sorunsuz devam etmesini sağladı. Öte yandan oyun kilitlenmesi sorunuyla hemen hemen hiç karşılaşılmadı. Bu arada Blizzard betayı test eden insanları dışarıya fazla bilgi verilmemesi konusunda uyarıyor. Sonuçta bize öyle geliyor ki *Diablo* fanatikleri *Diablo II*'yi de oldukça beğenecekler.


Alışveriş arayüzü *Diablo II*'nin beğenilen yeniliklerinden bir tanesi.

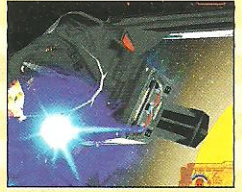
PCG OYUN TAKVİMİ

Yayıncı ve tasarımcı firmaların birçoğu oyun çıkış tarihlerini ertelemek zorunda kalıyor. Bunun birçok nedeni var tabii ki. Meydana gelen aksaklıklar ertelemede etkili olurken pazarlama stratejileri de önem taşıyor. Aşağıdaki veriler çıkış tarihleri konusunda fikir verebilir. Ancak daha güncel bilgileri *www.gonegold.com* adresinde bulabilirsiniz. PCG Oyun Takvimi'nin hazırlanmasındaki katkılarından dolayı Gone Gold'daki arkadaşlara teşekkür ediyoruz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	
Starfleet Command Gold	Interplay	02/05/00	Bunu yapamayacak
Werewolf: The Apocalypse	ASC Games	02/05/00	Dolunaya yetişmez
Earth 2150	Mattel	03/05/00	Bu ay olmalı
Millionaire 2	Disney	10/05/00	Son tarih
PGA Championship Golf 2K	Sierra	16/05/00	Yeşil çimlerde
Shogun: Total War	EA	17/05/00	Hazır ol savaşçı
Sim City 3000 Unlimited	Maxis	17/05/00	Doğru gözüküyor
Evolva	Interplay	18/05/00	Yetişecek
IHRA Drag Racing	Bethesda	18/05/00	Damalı bayrak
Bust A Move	Interplay	19/05/00	Evet oldu işte
Panty Raider	S&S	19/05/00	Olmamasını umalım
Warlords Battlecry	Mattel	20/05/00	Savaşçılar cepheye
Indy Racing League 2K	GT	24/05/00	Sarı bayrak
Metal Fatigue	Psygnosis	25/05/00	Göreceğiz
Business Tycoon	UbiSoft	25/05/00	Uzak gözüküyor
Motocross Madness 2	Microsoft	26/05/00	Elbette
Dogs of War	Talonsoft	31/05/00	Savaş çocukları
Klingon Academy	Interplay	31/05/00	Bir ya da iki hafta
Vampire	Activision	01/06/00	Kendini korumalısın
Icewind Dale	Interplay	01/06/00	Daha sonra
Earthworm Jim 3D	Interplay	01/06/00	Evet
Ground Control	Sierra	02/06/00	Hoş olmalı
Terminus	Vatical	02/06/00	Ayın sonunda
Star Trek: Conquest Online	Activision	08/06/00	Onlar söylüyor
Sudden Strike	Eidos	15/06/00	Yakında
Legend of Blademasters	Ripcord	15/06/00	Büyük ihtimalle
Kiss: Psycho Circus	G.O.D.	15/06/00	Birkaç hafta sonra
Wild Metal Country	Rockstar	15/06/00	Muhtemelen
Soulbringer	Interplay	22/06/00	İyi gözüküyor
Breakneck	South Peak	23/06/00	Sonra
Dark Reign 2	Activision	28/06/00	Güzel
Voyager: Elite Force	Activision	30/06/00	Şirin olmalı


Earth 2150


Evolva


Klingon Academy


Kiss: Psycho Circus

Turk Nokta Net ile Internet'e kolay başlangıç!

Turk Nokta Net CD'si ile:

Ömür boyu Turk Nokta Net aboneliği bedava!	Her ay 5 saat Internet erişimi bedava!	Herkese 3 e-posta adresi!	5 saatten sonra kullandığınız kadar ödeyin!	Sınırsız erişim seçenekleri!

Siz de bu avantajlardan yararlanmak istemez misiniz? Bunun için tek yapmanız gereken dergideki Turk Nokta Net CD'sini yüklemek ve şanslı aboneler arasına katılmak. Turk Nokta Net'in sunduğu avantajlarla Internet çok daha keyifli.



VIP İle Kendinize Ait Özel Sayfa

Turk Nokta Net'in VIP sayfasına kaydınızı yaptırarak size özel bir sayfaya sahip olabilirsiniz. Size özel bilgileri yazabileceğiniz bu sayfaya her girdiğinizde, sayfa sizi tanıyarak, ilginizi çekebilecek içerikle karşınıza gelir. VIP sayfanızda bulunan ajandanız size toplantılarınızı, buluşmalarınızı ve önemli tarihleri hatırlatır ya da e-postayla veya cep telefonuna mesaj yoluyla size gönderir.

Kullanım Seçenekleri:	Fiyat:
Net.Life	
Her ay ilk 5 saat	**Ücretsiz**
5-75 saat arası	**$ 0,28/saat**
75 saat üzeri	**Ücretsiz**
1 Ay Sınırsız	**$13.95+KDV**



Keyifli Sohbetler

Ünlülerle sohbet etmek artık çok kolay! "Kahve Bahane", Internet'te ünlülerle canlı sohbetlerin yapıldığı Türkiye'nin ilk sohbet odası. Sadece Turk Nokta Net kullanıcılarının faydalanabildiği forum alanları ile düşüncelerinizi özgürce dile getirebilir, arkadaşlıklar kurabilir, yeni sosyal grubunuzu oluşturabilirsiniz.



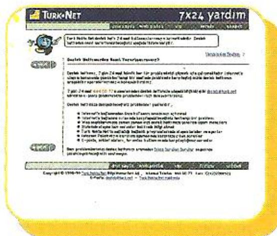
Elektronik Postalarınız Cep Telefonunuzda

Artık bilgisayarınızın başında beklemek zorunda değilsiniz. Cep.Net ile e-postalarınızı cep telefonunuzdan alabilir veya VIP Listenizi oluşturarak önemli kişilerin mesajlarını cep telefonunuzdan her an alabilirsiniz.



Web Sayfanızı Hazırlayın, Yayınlayın

Kendi Web sayfalarınızı Turk Nokta Net'te hazırlamak ve yayınlamak Web.Ekspres ile son derece basit, size ulaşılması da çok kolay. Kolay hatırlanabilir Web adresiniz ile Internet'te size ulaşamamak neredeyse imkansız.



Kesintisiz Destek

Internet kullanımınız sırasında karşılaşabileceğiniz problemlerin çözümü için haftanın 7 günü 24 saat destek hizmeti sunan Turk Nokta Net Destek Hattı'nı (444 00 77) aramanız yeterlidir.



Dünyanın Her Yerinden Hesabınıza Ulaşın

Dünyanın 150 ülkesinde başka bir servis sağlayıcısına ihtiyaç duymadan Uluslararası Serbest Dolaşım sayesinde 3100 aktif erişim noktasından Turk Nokta Net hesabınızdan Internet'e ulaşabilirsiniz.



Siz de Tartışın

Özel ilgi alanlarınıza yönelik haber gruplarına katılarak, dünyanın dört bir yanındaki kullanıcılar ile tartışabilirsiniz.

Turk Nokta Net ile Internete girmek işte bu kadar kolay:

Turk Nokta Net CD'sindeki MS Internet Explorer 5 yazılımını bilgisayarınıza yükleyin. CD'nin üzerinde basılı olan güvenlik numarası ve diğer istenen bilgileri yazıp telefon bile etmeden aboneliğinizi başlatın.

Başlarken

Bilgisayarınız, kurulum sırasında işletim sisteminize ait program CD'sini veya disketlerini isteyebilir. Kuruluma başlamadan önce, aşağıdaki sistem gerekliliklerine sahip olup olmadığınızı kontrol ediniz.

Sistem Gereksinimleri

- CD-ROM sürücü, modem (min. 14.400 bps) ve telefon hattı.
- 486DX/66 veya daha yüksek mikroişlemcili kişisel bilgisayar, Windows 95/98 için 16 MB Ram, Windows NT 4.0 için 32 MB Ram, 45 MB boş disk alanı.

Kurulum

Turk Nokta Net CD'sini bilgisayarınızın CD sürücüsüne takmanızla birlikte kurulum işlemi otomatik olarak başlayacaktır. Önünüze gelen pencerede Release Notes seçeneğini seçerek Turk Nokta Net abonelik şartlarını okuyup onayladıktan sonra Internet Explorer 5 seçeneğini seçerek kuruluma devam etmelisiniz. Kurulum işlemi sırasında ilk olarak Çevirmeli Ağ TCP/IP protokolleri ve Internet Explorer 5 sisteminize otomatik olarak yüklenecektir. Internet Explorer yeni yapılandırması ile açılan pencerede Turk Nokta Net kullanımına ilk kez başlamak istiyorsanız Bağlan'a, eğer Turk Nokta Net kullanıcısı iseniz İptal'e tıklamanız istenecektir. İptal'e tıklamanız halinde kurulum sürecinden çıkmış olacaksınız. Fakat Internet Explorer 5 bilgisayarınıza yüklenmiş olacaktır. Bağlan'a tıklamanız halinde ise sizden CD'nin üzerinde basılı olan güvenlik numarasını girmeniz istenecektir (Bağlan'a tıklamadan önce telefon hattınızın meşgul olmadığından ve modeminizin aktif ve çalışır durumda olduğundan emin olunuz). Güvenlik numarasını doğru olarak girmeniz halinde tercih edeceğiniz Turk Nokta Net kullanım seçeneğini belirlemeniz istenecektir. Kullanım seçeneğinin belirlenmesinden sonraki pencerelerde sizden kişisel bilgileriniz, fatura bilgileriniz, kullanmak istediğiniz kullanıcı isim ve parolası ile birlikte kredi kartı bilgileriniz istenecektir. İstenilen bilgileri eksiksiz ve doğru olarak girmeniz ile birlikte Turk Nokta Net Internet erişiminiz açılmış olacaktır. Son bir pencere ile not etmeniz gereken Turk Nokta Net müşteri güvenlik numaranız verilecek ve unutmamanız için kullanıcı isminiz hatırlatılacaktır. Herhangi bir sorunla karşılaştığınızda 7 gün 24 saat hizmet veren Turk Nokta Net Sistem Destek Hattını 444 00 77 numaralı telefondan arayabilirsiniz.

- ***Macintosh** işletim sistemli bilgisayarların*

Turk Nokta Net hesabı açtırmak için CD'yi yükledikten sonra 444 00 77 Nolu destek merkezimizi aramaları gerekmektedir.

Kullanım Seçenekleri
Açıklamalar

- Net.Life seçeneğini seçtiyseniz,Turk Nokta Net CD'si ile yaptığınız bağlantının her ay ilk 5 saati ücretsizdir. 5-75 saat arası kullanımlarınız $ 0,28/saat olarak ücretlendirilecektir. 75 saat üzeri kullanım yine ücretsiz olacaktır. Abonelik sürenizin başladığı tarihten itibaren bir aylık dönemin bitiminde oluşan kullanım bedeli kredi kartınızdan tahsil edilecektir.
- 1 aylık sınırsız kullanım seçeneğini seçtiyseniz, $ 13,95 + KDV kredi kartınızdan tahsil edilecektir.
- Turk Nokta Net kullanıcılığınızın başlaması ile geçerli ve kullanımda olan Turk Nokta Net Dial-Up Erişimi Abonelik Sözleşmesi'ni ve burada belirtilmediğinden kasıtla ya da benzeri bir başka nedenle herhangi bir konuda Turk Nokta Net ve/veya PC Gamer dergisinden hak talep etmeyeceğinizi peşinen kabul etmiş sayılacaksınız.
- Turk Nokta Net ürün ve hizmetleri ile ilgili önceden haber vermeksizin değişiklik yapma hakkını saklı tutar.
- Adı geçen ürünler ilgili şirketlerin tescilli markalarıdır.

ADVERTORIAL

PCG OYUN LİSTESİ Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Bu ay da *Counter Strike*'dan vazgeçmemiz mümkün olmadı. Bağımlılık denen şey bu olsa gerek. Öyle ki oyun sırasında yaptığımız konuşmaları duyanlar bizim bombacı birer terörist ya da onları etkisiz hale getirmeye çalışan anti-terörist'ler olduğumuzu düşünebilirlerdi. Tabii arada sırada da olsa zorlu yollarda süper Porsche'larla gezmeyi ihmal etmedik.



BURAK Aslında benim ne oynadığımı buraya yazmadan siz tahmin etmişinizdir. Tabi ki *Ultima Online* ve *Need for Speed:Porsche Unleashed.* Bu ikisi dışında bol bol *Half Life*'ın *Counterstrike* moduna takıldım. Mevcut tüm FRP'leri bitirince diğer türlere zaman ayırabiliyorum.



GÜVEN Bugünlerde içimdeki şeytanı dışarı çıkarmakla meşgulüm. *The Devil Inside* gerek tarzı gerek grafikleri anlamında tam bir Fransız oyunu. Reyting olayı da çok ilginç. Beyin dağıtmaya devam... Aramızda kalsın ama bu aralar oynadığım bir başka oyun da Pong!



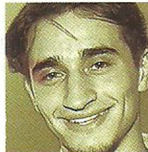
UĞUR Son günlerin popüler mod'u *Counterstrike*'ın benim de oldukça ilgimi çektiğini söyleyebilirim. Ayrıca geçtiğimiz aylarda fırsat bulup da bakamadığım *Aliens vs. Predator*'ı gördükten sonra *Sigourney Weaver*'a acıdığımı söyleyebilirim. Çok çekmiş zavallı.



MERT Bu ay 3D aksiyon oyunlarının dozunu biraz azalttım. Çünkü EA, *NFS 2000 Porsche Unleashed* ile beni bir anda şok etti. Elime geçtiği ilk andan beri soluksuz olarak bu oyunu oynuyorum. Hatta bu yazıyı yazarken bile gözlük camlarımda devir saati görüyorum.



CÜNEYT *Soldier of Fortune* bu ay en fazla zamanımı alan oyun oldu. Şiddet yanlısı olmasam da oyunun görsel efektleri gerçekten çok iyi hazırlanmış. Tabii bazı eksikleri de yok değil. Öte yandan *Pharaoh* da bu ay beni meşgul etmeyi başardı.



MUSTAFA Bu sıra çok güncel olmayan *Warzone 2100* adlı 3D real time stratejiye takılmış durumdayım. İyi bir RTS arayanlara hararetle tavsiye ederim. Tabii piyasaya çıkmasını sabırsızlıkla beklediğim *Shogun: Total War* gelinceye dek.



ÜMİT Bu ayın büyük bir kısmını *Theocracy* ile geçirdim. Aztek uygarlığı ilginç yapısıyla beni oldukça etkiledi diyebilirim. Geri kalan zamanlarda da (biraz garip gelecek ama) eski klasiklerden *Volfied* oynadım. Geçmişe dönmek benim için güzeldi.



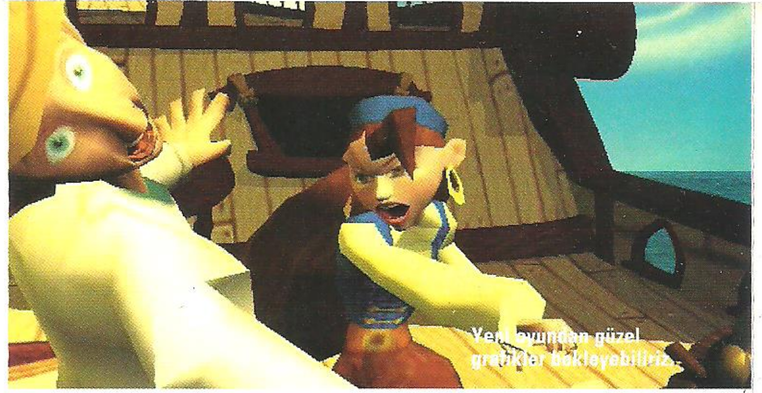
MEHMET Sonunda, Ultima Dünyasından kafamı kaldırıp gerçek hayata dönebildim. Üç haftadır, ofisteki *Counter Strike* fırtınasından bende payımı aldım. Gerek network'te, gerekse internet üzerinden zevkle oynuyorum. *UO*'da ise yeni karakterlerimle uğraşıyorum.



CEM Bu ay iki yeni futbol oyunuyla vakit geçirdim. Bunlar *Uefa Champions League 99/00* ve *EuroLeague Football.* Ama ikisi de bana *Fifa2000* ve *CM3 Season 99/00* kadar zevk vermeyi başaramadı. Bu yüzden onları da ihmal etmedim.



AHMET *Starlancer*, kendimi 2160 yılında yaşayan bir pilotmuşum gibi hissetmemi sağlayan çekici atmosferiyle, sinematik görüntüleriyle, simule gerçek ayrıntılarıyla bana zevkli saatler yaşattı. İnternet'te ise *Counterstrike* saplantımın üstesinden gelemedim.



Yeni oyundan güzel grafikler bekleyebiliriz.

Monkey Island geliyor

LucasArts geçtiğimiz günlerde sevilen *Monkey Island* serisinin dördüncü bölümü olan *Escape From Monkey Island*'ı geliştirmekte olduğunu duyurdu. *Escape From Monkey Island, The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* ve *The Curse of Monkey Island* oyunlarından oluşan serinin ilk 3D oyunu olma özelliğini taşıyor.

Oyun daha önce *Sam and Max Hit the Road* adlı LucasArts klasiğini hazırlayan takım tarafından geliştiriliyor. Söylendiğine göre oyunun dram, entrika ve komedi öğelerini barındıran sinemasal bir hikayesi olacak. Oyunda ayrıca yüzlerce puzzle olması da planlanıyor.

LucasArts adventure türünde haklı bir üne sahip. *Grim Fandango, Sam and Max Hit the Road, Full Throttle, Day of the Tentacle* ve *Indiana Jones* serisi şirketin bu türe yaptığı önemli katkılar. *Escape From Monkey Island* ile şirket şu sıralar sadece *Star Wars* oyunları üretmediğini ve adventure türüne sadık olduğunu ispatlamış olacak.

Escape From Monkey Island için planlanan çıkış tarihi 2000 yılı Sonbaharı.

PCG OYUN TAKVİMİ-TÜRKİYE

Yurtdışındaki yayıncı firmalar bazı sebeplerden dolayı oyun çıkış tarihlerini ertelemek zorunda kalabiliyorlar. Bu durum doğal olarak ülkemize de yansıyor. Ancak ithalatçı firmalar ve biz sizlere en güvenilir bilgileri vermek için elimizden geleni yapıyoruz.

PİYASADA

OYUN	YAYINCI
Age of Empires II	Microsoft
Allegiance	Microsoft
Asheron's Call	Microsoft
Baseball 2001	Microsoft
C&C Worldwide Warfare	Aral
Combat Flight Simulator 2000	Microsoft
Cricket 2000	Aral
Dungeon Keeper Gold Classic	Aral
Euro 2000	Aral
F1 2000	Aral
Fifa 2000	Aral
Flight Simulator 2000	Microsoft
Football World Manager	Odyssey
GP 500	Hasbro
Grand Prix World	Hasbro
Indiana Jones: The Infernal Machine	Ersan
Legacy of Kain: Soul Reaver	Ersan
Links LS 2000	Microsoft
Majesty	Hasbro
Mech Warrior 3	Hasbro
Midtown Madness	Microsoft
Nascar 2000	Aral
NBA Live 2000	Aral
Need For Speed Porsche 2000	Aral
Nowhere Land	EnterNet
Nox	Aral
Pong	Hasbro
Prem. League Football Manager 2000	Aral
Risk 2	Hasbro
Rollercoaster Tycoon	Hasbro
Shadow Company	Odyssey
Shadow Man	Ersan
Soccer 2000	Microsoft
Starlancer	Microsoft
Start-up 2000	EnterNet
The Biggest Names: Vol. 3	Aral
The Sims	Aral
Theme Hospital Classic	Aral
Theme Park	Aral
Theme Park World	Aral
Theocracy	Odyssey
Tonic Trouble	Odyssey
Triple Play 2001	Aral
Tiger Woods PGA Tour 2000	Aral
Ultima Online: Renaissance	Aral
Ultima: Ascension	Aral
Wall Street Trader 2000	EnterNet

HAZİRAN 2000

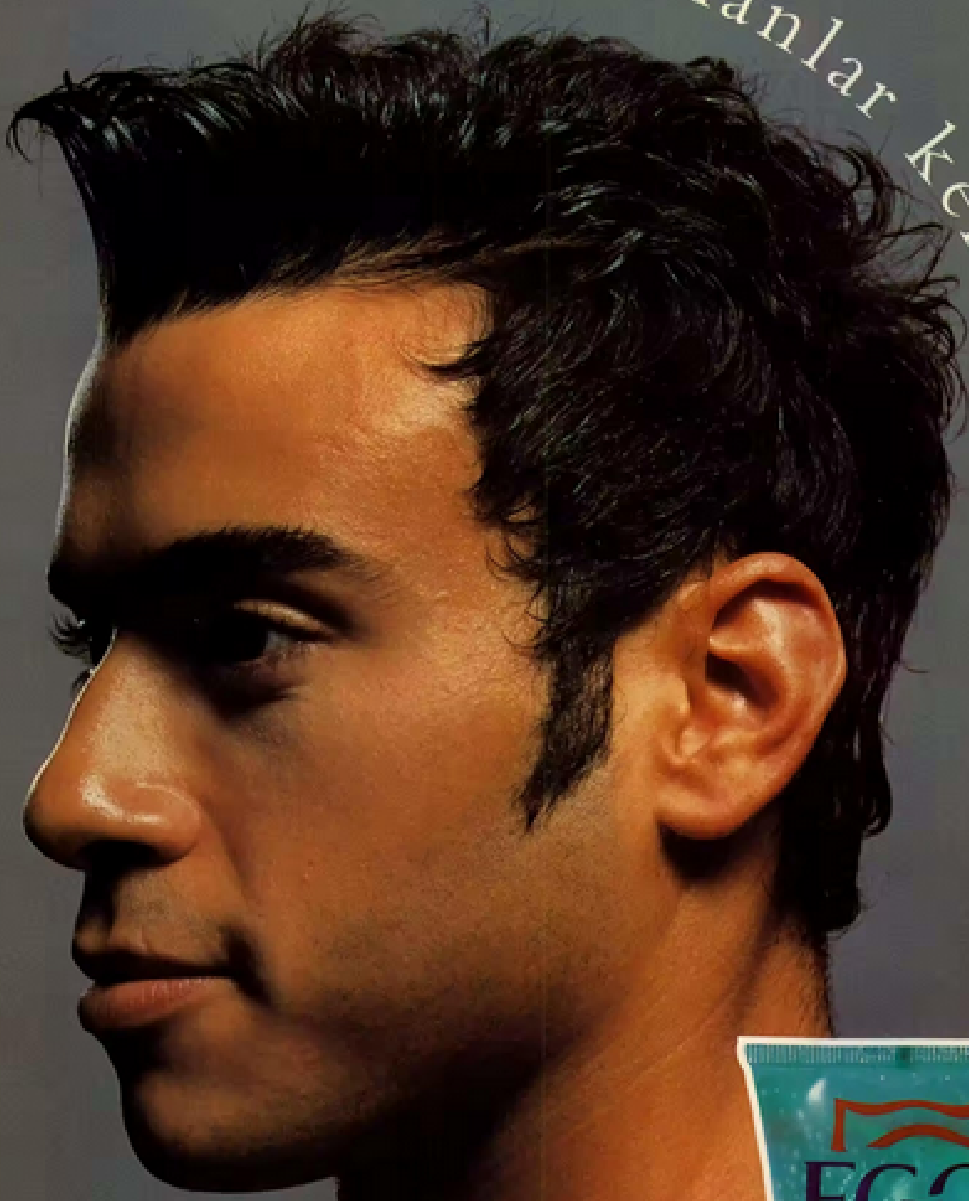
OYUN	YAYINCI
Alien vs. Predator Gold	Aral
Conquest: Frontier Wars	Microsoft
Croc 2	Aral
Die Hard Trilogy 2	Aral
F1 Manager	Aral
Gunship	Hasbro
MotoCross Madness 2	Microsoft
Shogun: Total War	Aral
SimCity 3000 Unlimited	Aral
Simon The Sorcerer 3D	Hasbro
Suzuki Alstare Extreme Racing	Odyssey

TEMMUZ 2000

OYUN	YAYINCI
B 17 Flying Fortress II	Hasbro
GP3	Hasbro

AYRINTILI BİLGİ İÇİN

Aral	0212 659 26 73
EnterNet	0212 259 86 17
Ersan	0212 290 24 90
Hasbro	0212 217 12 85
Microsoft	0212 258 59 98
Odyssey	0212 233 10 50





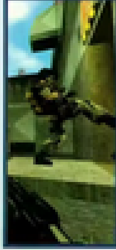


Yeni Egos Saç Jölesi. Alkolsüz, multivitaminli.

Top 50

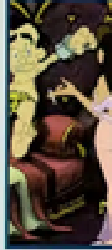
Önümüzdeki aydan itibaren Top 50 listemizde yeni bir uygulamaya başlıyoruz. Bildiğiniz gibi dergimizde her ay yaptığımız incelemelerimize bir değerlendirme notu veririz. Bu aydan itibaren sizden de oyunlara bir not vermenizi istiyoruz. Böylece sevdiğiniz oyunları listede hak ettikleri yere koymanın dışında gönlünüzdeki notu da vererek sizin için gerçek değerlerini görebileceksiniz. Ayrıca her ay oylarıyla beraber notlarını da gönderen okuyucularımızın arasından bir talihli bizden orjinal oyun kazanacak. Bu yüzden lütfen açık adresinizi ve telefonunuzu belirtmeyi unutmayın ki size en kısa yoldan ulaşabilelim. Oylarınızı, *pcgamer@pcgamer.com.tr* ya da PCGamer Top 50, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat4 80260 Şişli/İstanbul adresine gönderebilirsiniz.

Aksiyon Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	▲	Half Life (Sierra)	43	97
2.	▼	Half Life: Opposing Force (Sierra)	40	94
3.	▼	Quake III: Arena (id)	39	80
4.	●	Thief Gold (Eidos)	33	-
5.	●	Unreal: Tournament (GT Interactive)	32	92
6.	–	Thief II: The Metal Age (Eidos)	31	90
7.	▼	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	26	90
8.	–	Soldier of Fortune (Activision)	25	87

Adventure Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra)	19	84
2.	▲	Omikron (Eidos)	16	74
3.	▼	Gabriel Knight 3 (Sierra)	15	80
4.	●	Outcast (Infrogames)	12	90
5.	●	Sanitarium (ASC Games)	11	89
6.	▲	Grim Fandango (Lucas Arts)	9	91
7.	▼	Isabelle (Belisa)	7	75
8.	–	Devil Inside (Cryo)	6	75

FRP Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	NOX (Westwood)	28	89
2.	●	Planescape: Torment (Interplay)	20	93
3.	▲	System Shock 2 (Electronic Arts)	18	95
4.	▼	Silver (Infrogames)	18	81
5.	●	Diablo (Blizzard)	17	90
6.	▲	Baldur's Gate (Interplay)	16	94
7.	▼	Fallout 2 (Interplay)	15	89
8.	▼	Revenant (Eidos)	12	71

Spor / Yarış Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Fifa 2000 (EA Sports)	40	90
2.	▲	NFS Porsche 2000 (Electronic Arts)	36	92
3.	▼	NBA Live 2000 (EA Sports)	35	76
4.	–	Mobil 1 Rally (Electronic Arts)	29	90
5.	▼	Driver (GT Interactive)	27	78
6.	●	Midtown Madness (Microsoft)	26	90
7.	▼	NFS IV (GT Interactive)	26	78
8.	●	Fifa 99 (EA Sports)	23	-

Strateji Oyunları



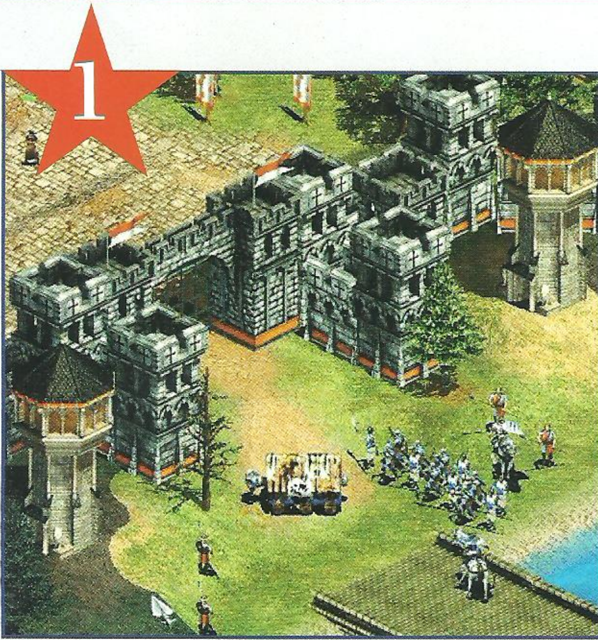
Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Age Of Empires II (Microsoft)	47	94
2.	●	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	30	73
3.	●	Homeworld (Sierra)	22	93
4.	●	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	22	89
5.	●	Majesty (Microprose)	20	85
6.	●	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	19	84
7.	▲	Worms Armageddon (Microprose)	17	90
8.	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	16	89

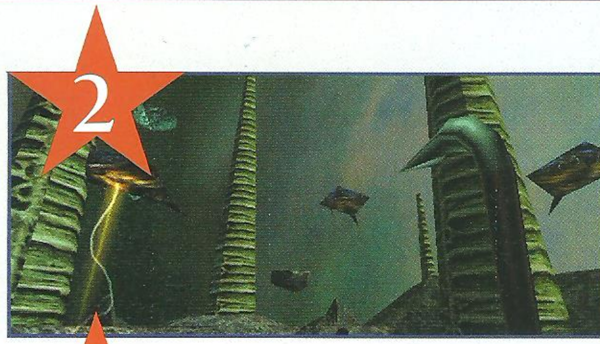
Simülasyon Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	The Sims (Electronic Arts)	31	96
2.	●	Descent III (Interplay)	21	93
3.	●	Jane's F/A-18 (Jane's)	20	93
4.	●	Freespace II (Interplay)	18	93
5.	●	Jane's USAF (Jane's)	15	85
6.	–	StarLancer (Microprose)	14	80
7.	●	Falcon 4.0 (Microprose)	12	95
8.	▼	Fleet Command (Jane's)	11	89

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	●	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	47	94
2	●	Half Life (Sierra)	AK	43	97
3	▲	Half Life Opposing Force (Sierra)	AK	40	94
4	●	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	40	90
5	▼	Quake III: Arena (id)	AK	39	80
6	▲	NFS Porsche 2000 (Electronic Arts)	SY	36	92
7	▲	NBA Live 2000 (EA Sports)	SY	35	76
8	▼	Thief Gold (Eidos)	AK	33	-
9	▼	Unreal: Tournament (GT Interactive)	AK	32	92
10	▲	The Sims (Electronic Arts)	SM	31	96
11	–	Thief II: The Metal Age (Eidos)	AK	31	90
12	▼	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	ST	30	73
13	–	Mobil 1 Rally (Electronic Arts)	SY	29	90
14	▲	NOX (Westwood)	FRP	28	89
15	▼	Driver (GT Interactive)	SY	27	78
16	▼	Rainbow Six: Rogue Spear (Red Storm)	AK	26	90
17	▼	Midtown Madness (Microsoft)	SY	26	90
18	▼	NFS IV (Electronic Arts)	SY	26	78
19	–	Soldier of Fortune (Actvision)	AK	25	87
20	▼	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	23	85
21	▼	FIFA 99 (EA Sports)	SY	23	-
22	▼	Homeworld (Sierra)	ST	22	93
23	▼	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	22	89
24	▼	Re-volt (Acclaim)	SY	22	88
25	▼	Descent III (Interplay)	SM	21	93

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	–	Collin McRae Rally (Codemasters)	SY	21	75
27	▼	Planescape: Torment (Interplay)	FRP	20	93
28	▼	Jane's F/A-18 (Jane's)	SM	20	93
29	▼	Majesty (Microprose)	SM	20	85
30	▼	Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos)	AK	20	70
31	▼	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail (Sierra)	AD	19	84
32	▼	Close Combat IV: Battle of Bulge (SSI)	ST	19	84
33	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	FRP	18	95
34	▼	Freespace II (Interplay)	SM	18	93
35	▼	Silver (Infrogames)	FRP	18	81
36	▼	Worms Armageddon (Microprose)	ST	17	90
37	▼	Diablo (Blizzard)	FRP	17	90
38	▲	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	16	94
39	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	16	89
40	–	Theocracy (Ubisoft)	ST	16	79
41	▼	Omikron (Eidos)	AD	16	74
42	▼	Fallout 2 (Interplay)	FRP	15	89
43	▼	Jane's USAF (Jane's)	SM	15	85
44	▼	Gabriel Night 3 (Sierra)	AD	15	80
45	▼	Superbike 2000 (EA Sports)	SY	14	89
46	–	Starlancer (Microsoft)	SM	14	80
47	▼	C&C Red Alert (Westwood)	ST	13	91
48	▼	Pharaoh (Sierra)	ST	13	79
49	▼	Legacy of Kain (Eidos)	AK	13	-
50	▲	Falcon 4.0 (Microprose)	SM	12	95

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simülasyon



ULTIMA 2O

ÜÇ DÜNYA BÜYÜK TUFANDA BULUŞUYOR...

BRİTANYA

NLINE

HİÇBİR ZAMAN ESKİSİ GİBİ OLMAYACAK...

OYUNUN TARİHİ

Kristof Kolomb, Lewis ve Clark, *Ultima Online*. Ortak yanları üçünün de kendi alanlarında en iyilerden olmaları. Kolomb, Yeni Dünya'yı ararken Santa Maria'ya güvenmiş; Lewis ve Clark, Sacagawea'nın yolunu izlemişlerdi; *UO* da yol göstericisi ve ilham kaynağı olarak Internet ve roleplaying çevresine sahip. Yine de *Ultima Online*, başarıya giden yolda aynen ataları gibi birçok zorluk çekti. Yoluna çıkan hatalı yazılım çukurlarını ve gelişmemiş network tümseklerini atlatması gerekiyordu ve nihayet büyük çalışmalar sonrasında ilk online RPG olarak karşımızda.

Ne kadar başarılı olduğunun farkına vardınız mı? Oyunun başlarda bazı problemlerle karşılaştığı ve hatta Richard "Lord British" Garriot'un firmadan ayrıldığı konusunda yayılan söylentilere rağmen, hala 163.000'den fazla kişi sanal Britanya dünyasında yaşamak için ayda 10 dolar ödüyordu. Bu, Origin için düzenli para akışı anlamına geliyor ve devrim yaratacak büyük oyunu geliştirene dek birçok ürün (*A10 2, Wing Commander Online*) piyasaya sürmüş olan firma için iyi bir haber.

Ultima Online 2 (bu arada, bu isim oyunun son ismi değil), aynı oyunun sadece daha gelişmiş bir sürümü olmayacak. *Everquest* ve *Asheron's Call*'u yaratarak onları kendi yollarını çizmeye bırakan firma, *UO2* ile ikinci nesil MMRPG'lerin ilk oyununu çıkarıyor. Geçen beş senenin verdiği deneyimle *UO2*'nin yaratıcıları, Ultima evreninin uzun ve şanlı tarihini yeni zaman dilimleriyle birleştirip muhteşem 3D grafikler ve animasyonlarla süsleyerek, öncülüğünü yaptıkları oyun türünün en son meyvasını ortaya koyuyorlar.



CD'DE BU AY

UO2'nin neye benzediğini görmek mi istiyorsunuz? Karakter animasyonları, ayrıntılı dokular ve birbirinden değişik yaratıkları görmek için *PC Gamer* CD'sindeki tanıtım filmine bakmanız yeterli.

"Bu yarışta bir adım öndeyiz, çünkü yapılabilecek hataların hepsini



arayüz Oyunun kontrollerinde, seçenekler menüsünü ekrana getirmek için sağ tuşla tıklamak, ekranın sağ üst köşesindeki X kutusuna tıklayarak pencereyi kapatmak gibi Windows'tan alışık olduğumuz özellikler kullanılacak. Sıkça kullanılan komutlar bir grupta toplanarak ekranın herhangi bir yerine taşınabilecek.



Akıllı bir kamera, üçüncü kişi perspektifinden karakterinizi izleyecek ve yaptığınız hareketleri kaydedecek.

EN BAŞTA...

The Age of Meer was the past.
The Age of the Virtues is the present.
The Age of Overlords will be the future.

Tarihin yukarıdaki dizelerde bahsi geçen dönemlerinde, çok güçlü bazı kişiler tarafından dünyayı yeniden şekillendirecek olayların temelleri atılıyordu. Değişik dönemlerdeki bu üç tufan, zaman ve mekanın birbirine karışmasına, dolayısıyla dünyanın yeni bir şekle bürünmesine yol açıyordu. İki yeni ırk, geçmişten gelen Meer ve gelecekten gelen Juka, Britanyalılarla buluşmuştu.

Tufandan 200 yıl kadar sonra, değişik ırklardan olmaktan doğan anlaşmazlıklar ve bölünmeler, kültürel farklılıkların istemeye istemeye kanıksanmasına neden olmuş. Teknokrat Juka'ların yaşadığı yer olan Logosia'da klanlar ideolojik kavgalar verirken, Meer'ların ülkesi Avenosh'da pasif bir kurum olan Lore Konseyi'nin tahtı sallanmakta...

Bu anlaşmazlıklar aslında ırkların farklılığından kaynaklanmıyor. Üç değişik zaman diliminin kaynaşması, sosyolojik idealler doğmasına sebep olmuş. Nerede durduğunuz, kimi desteklediğiniz, hayatınızı nasıl yaşadığınız tamamen sizin tercihinize ve iradenize kalmış...

NEREDEN BAŞLIYORUZ?

Deneyimin başarıdaki payı küçümsenemez. Bu, her konuda olduğu gibi online oyun dünyası için de geçerli ve Origin bu konunun uzmanı. Yaklaşık 45 kişiden oluşan grup, içerisinde büyük yetenekler barındırıyor. Bunlardan bazıları 3DO'nun *Meridian 59*'unun baş tasarımcısı Damion Schubert, *Asheron's Call*'u yaratan Turbine Entertainment'ın teknoloji uzmanı Jeremy Gaffney gibi her geliştirici firmanın bünyesinde barındırmak isteyeceği isimler. Projenin başında *Ultima Online*'ın yapımcısı Starr Long bulunuyor ve ekipte *Gemstone* gibi bir oyunun yapımında çalışmış insanlar da yer alıyor. Grubun karşısındaki en büyük engel, bir multiplayer roleplaying oyunu tasarlamanın yalnızca bir oyun yapmanın ötesinde kalıcı bir dünya yaratmak anlamına gelmesi.

Oyunun asıl hedefi olan ve çıktığı zaman oyunu değerlendirebileceğimiz noktaları şöyle sırayalabiliriz: 1) mükemmel bir 3D dünya yaratmak; 2) karakterlerin istenildiği gibi şekillendirilebilmesini sağlamak; 3) iyi bir savaş sistemi geliştirmek; 4) oyunun büyük kitlelere ulaşmasını sağlamak. Oyun oyuncuyu eğlendirmeli, birşeyler kazandırmalı, derinliğinden birşey kaybetmeden öğretici olmalı ve genişlemeye açık olmalı (mesela gelecekte oyuncular tarafından yaratılmış kıtalar gibi seçenekler olabilir). Yeni müşteriler kazanma ve verilen destekle bu müşterileri elde tutma iddiası şirketlerin ilgisini çekebilir. Bunlar aynı zamanda oyuncuların kafalarının bu konularda rahat olabileceği anlamına geliyor. Yaratıcı yönetmen Jeff Anderson, Origin'in son iki oyununun (*UO* ve *Ultima Ascension*) en büyük problemlerinden olan sağlamlık ve kalite kontrol konularından başı oldukça ağrımış olan oyuncuların güvenini kazanmak için "Asıl üzerinde durduğumuz nokta oyunun cilası olacak" diyor.

ALIŞTIĞIMIZ ULTIMA'DAN ÇOK UZAK

Ultima evreninin bazı temel özellikleri yeni oyuncular tarafından bile zaten biliniyor: İyi adam olan Lord British Britanya'yı yö-



teknoloji *UO2*, piyasadaki en yeni 3D donanımlarının özelliklerini sonuna dek kullanacak. Bunlara Nvidia'nın NV15 chipsetinde bulunacak bump-mapping fonksiyonu da dahil. Bu iki örneğin dokuları arasındaki fark müthiş.

ırklar

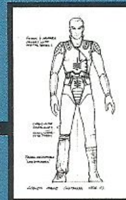
insanlar











juka'lar





netiyor, Blackthorn ise insanların yegane düşmanı. Ejderhalar, orclar, savaşçılar ve büyücüler; merak etmeyin, bunların hepsi oyunda düzgün bir şekilde mevcut (tek değişiklik Blackthorn'un artık sibernetik bir psikopat olması). Bunlara karşın oyunun dünyası oldukça değişmiş. Oyundaki yeni dünyayı açıklamak için yaratılan arka plan kurgularından büyük bir tufanın yaşandığını öğreniyoruz. Bu tufanın sonucunda Britanya, iki yeni kıtanın ortaya çıkmasıyla artık bütün dünyanın ancak üçte biri olabiliyor. Bunları kısaca açıklayalım: Birincisi, büyülü özelliklere sahip mistik bir ırk olan Meer'ları beraberinde getiren ve geçmişten gelen Avenosh; ikincisi de eski bir ırk olan, fakat teknolojiye olan yatkınlıklarıyla bilinen Juka'ları taşıyan ve gelecekten gelen Logosia kıtaları.

Bu sayfalardaki oyundan alınma görüntülere bir göz atın. Size yabancı gelen bir şey oldu mu? Olmalı. Orc'lar ve Ettin'ler gibi FRP dünyasının kadrolu elemanları bile çok değişik bir görünüme sahip. Bunun yegane nedeni ise sanat yönetmeni Andy Hoyes ve Spawn'un yaratıcısı Todd McFarlane'in hayal güçleri. Yeni iki ırk, beraberinde hiçbir tanıma uymayacak yaratıklar getiriyorlar. Kendinizi "Bu da nesi?" diye mırıldanırken bulursanız şaşırmayın. Bu, Origin'in yeni yerler keşfetme isteğini ve oyuna olan ilgiyi taze tutmak için yaptığı numaralardan biri.


Dev ağaç şehri Yew'de, Juka'lar bir Meer'ın dikkatini çekmeye çalışıyorlar.

BU DA NE BÖYLE?

Ultima Online'ın bu ikinci oyununun 3D dünyasına atılması hiç de şaşırtıcı olmamalı. Oyunun *Ultima Ascension*'a görünüş bakımından gösterdiği bariz benzerliğe rağmen Origin, (Internet oyunlarının gereksinimleri çok daha farklı olduğu için) oyunun kodunun tamamen yeni olduğunu söylüyor. Ne olursa olsun, oyunun gözümüzü şenlendireceği apaçık. Öyle ki oyun, biri kurulum, diğeri oynama CD'si olarak iki CD halinde gelecek.

Oyuna birinci kişi perspektifi de eklenmesi düşünülse de asıl görüş üçüncü kişi perspektifinden sağlanacak. Böylece oyuncular karakterlerinin ayrıntılı dokularını ve mimariyi rahatça görme olanağına sahip olacaklar.

Meer ırkı, renkli ve desenli kürkleri olan, kediye benzeyen ve büyüleri nispeten daha organik yaratıklar ve yapılar yaratan bireylerden oluşuyor.

Juka ise savaşçı/köle tüccarı bir ırk. Teknolojik bir mimari tarza sahip olan Juka ırkının başkenti Logos'ta, Lord British'in elinden kurtulabilen ancak aldığı ciddi yaralar yüzünden bir dizi sibernetik ameliyat geçiren Blackthorn'un uçan evi bulunuyor.

İnsanlar ise eskisinden farksız, fakat artık diğer iki ırkın özelliklerini ve becerilerini inceleme ve bunlar üzerinde deney yapma olanağına sahipler.

Hareket eden karakterleri seyrederken bizi en çok etkileyen, karakterlerin çokgenlerinin hareketi esnasında köşeli bir görüntü oluşmasını engelleyen ve kırılan çokgenlerin arasında derinin "gerilmesi" yoluyla karakterlere çok daha organik bir görüntü veren esnek ağ teknolojisi oldu. Karakterlerin ve yaratıkların giysilerinin müthiş dokuları ve ayrıntılı silahların yanında karakter modellemeleri de gerçekten harika. Bu arada değişik ırkların mimarileri arasındaki ayrım da gayet keskin. Britanyalılar kendilerini tuğla ve betondan yapılmış evleri ile belli ederken, Meer'lar doğal görünümlü, Juka'lar ise metalik yapılarıyla kendilerini tanıtıyorlar.

Oyundaki iç mekanlar da (geleneksel mahzenler, Juka'ların yeraltı fabrikaları vs.) bir o kadar etkileyici. Meşhur Yew şehri oyunun yıldızı olmaya aday; çünkü o artık ağaçları birbirlerine köprülerle bağlanmış bir orman değil, tüm yapıları gövdesine kurulmuş dev bir ağaç.


Savaş bittiği zaman sıra kutlamalarda.

BENİM ULTIMAM

Karakterlerinizi serbestçe yaratabilmeniz veya değiştirebilmeniz oyunun tasarımındaki en önemli noktalardan biri. *UO2*'de karakterinizin geleceğini rahatça


McFarlane'in yarattığı plastik Blackthorn modeli ve tasarım aşamasındaki çizimlerden biri (alt resim).

büyük iş doğrusu

Oyunun kahramanlarını ve yaratıklarını tasarlayan Todd McFarlane gibi ağır topların hayalgüçlerini kullanan Origin, Ultima isminden sonuna kadar yararlanmayı düşünüyor. İşte UO'ın değişik firmalarca hazırlanan bazı ürünleri;

plastik oyuncaklar: Oyundaki canavarların yaklaşık üçte biri McFarlane tarafından tasarlandı. Bunlardan altı tanesi action figure olarak piyasaya sürülecek.

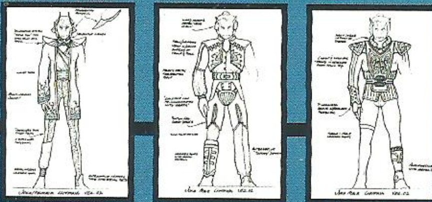
romanlar: Simon and Schuster's Pocket Books, oyunun hikayesinin öncesini anlatan üç tane kitap yayınlayacak.

animasyon filmi: Büyük animasyon filmi şirketlerinden biri ile oyunun hikayesinin renkli ve eğlenceli bir animasyon filmi haline getirilmesi için anlaşılmaya çalışılıyor.

biblolar: Rawcliffe şirketi karakterlerin biblolarını yapacak.

kılıç ve zırhlar: Sahne gösterileri ve dekorasyon için silah ve zırh üreten Museum Replicas şirketi, UO2 markalı kılıç ve zırhlar yapacak.

ıvır zıvır: Hiç T-shirt, bardak gibi oyunun logosunun üstüne basılabileceği eşyalar olmadan olur mu?

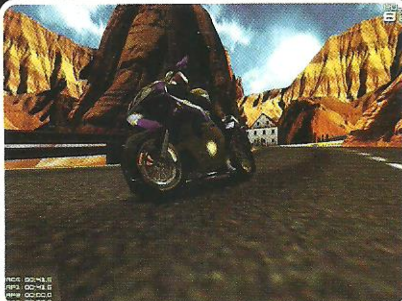

meer'lar


OR J NAL TAM S R M

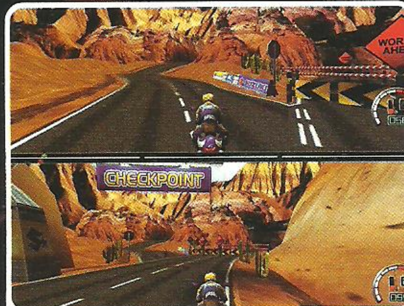


SUZUKI ALSTARE Extreme racing





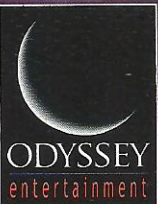
Süper 3D grafikler!



Çoklu oyuncu desteği. Hatta aynı ekran içinde!



Başdöndürücü bir hız!



Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

Ubi Soft

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında

oyuncuları öldürebilmek

En önemli değişikliklerden biri Origin'in oyuncu öldürme konusuna olan yaklaşımı. Doğrusunu söylemek gerekirse ben de oyuncu öldürmekten nefret ediyorum. UO ve Diablo'nun benim için erken bitmesinin bir nedeni varsa o da budur. UO2'de oyuncu öldürmenin olanaksız olduğu önceden belirlenmiş 'güvenli' bölgeler var (Britanya kıtasının bütünü buna bir örnek). Oyunun tüm dünyasının yaklaşık üçte birini kaplayan bu tür bölgelerde girdiğiniz maceralardan rahatça başarılı çıkabileceksiniz, fakat Long'a göre bir süre sonra bu size yetmeyecek ve "avlanmanın" serbest olduğu tehlikeli yerlerde maceraya atılmak için güçlü bir istek duyacaksınız.

Başka bir oyuncu karakteriyle savaşıp onu bayıltırsanız, ekrana onu gerçekten öldürmeyi isteyip istemediğinizi soran bir kutu gelecek. Eğer öldürücü darbeyi vurursanız bir eşyalık ödül yerine düşmanızın bütün eşyalarını alabilirsiniz; fakat bu experience puanı kazanamamanıza ve itibarınızın ciddi bir yara almasına sebep olacaktır. Şunu unutmamak gerekir ki, oyundaki itibarınız bazen kol gücünüz kadar önemli olabilir.

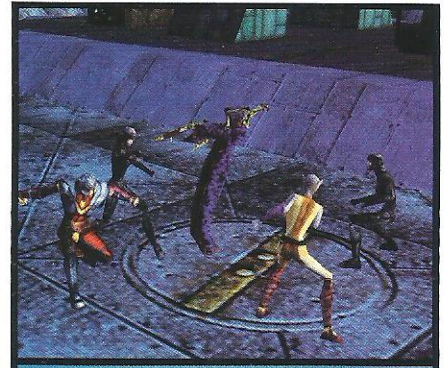
kontrol edebileceksiniz. Karakter yaratmaya, varolan üç ırktan (veya kafanıza göre yaratabileceğiniz "default" karakterlerden) birini seçerek başlıyorsunuz. Ultima dünyasının seçtiğiniz bir yerinde (mesela bir Meer karakteriyle Juka topraklarına dalabilirsiniz) maceraya atılmadan önce karakterinizin deri, saç, dövme, yara vb. özelliklerini ayarlayabiliyorsunuz.

Ultima Online, karakterlerin yaratılmasında sınıftan çok karakterin becerilerine dayalı bir yol izlemiş. Geliştirilen devasa beceri ağacında dallara ayrılan 1000'den fazla beceri seçeneği ve sayısız uzmanlık dalı mevcut. Baştan belirlenmiş belli sayıda beceri puanıyla oyun başlıyor, oyunda ilerledikçe bu ağacın dallarındaki becerilerden yenilerini kazanıyorsunuz. Karakterinizin devamlılığı konusunda en önemli noktalardan biri, karakteriniz bir sonraki seviyeye geçtiği zaman yeni beceri puanları kazandığınızda, önceki becerilerinizde kullandığınız puanları oradan alıp bir başka beceriye aktarabilmeniz. Bu, aylar boyunca uğraşıp kılıç konusunda uzmanlaşmış bir savaşçı geliştirdikten sonra beceri puanlarını büyüyle daha ilgili becerilere geçirerek bir büyücünün rolünü devralabileceğiniz anlamına geliyor.

Güçlü özelliklerin sahibi olmak için, seçenekler menüsünde kutuların içine çarpı koymak ne yazık ki yetmiyor. Bu özelliklere sahip olabilmek için kendinize NPC'lerden (oyuncu dışındaki karakterler) bir hoca bulmanız gerekiyor. Peki nereden bulacakınız bu hocayı? Falanca Köyü, Bilmemne Şehri gibi.. (Buradaki asıl amaç, o özelliği kazanmak için sizin bir görevde yer almanız.) *Diablo* gibi oyunlardan ilham alarak oyunun başlarında karakteriniz hızlı bir gelişme içine girecek. "Oyunun başından itibaren kendinizi güçlü hissetmenizi istiyoruz" diyor Long, "canavarlar büyük ve korkutucu görünseler de karakterinize oranla güçsüz kalacaklar, böylece kendinizi bir kahraman gibi hissedeceksiniz."

Ultima Online'da olduğu gibi bu ikinci oyunda da dövüşmeye zorlanmıyorsunuz. El becerileri konusunda uzmanlaşmayı tercih eden oyuncular, farklı görünüşlü giysiler ve zırhlar yaparak oyun dünyasının görünümünün çarpıcılığını artırmada çok önemli bir rol oynuyorlar. Kimliğinizi yansıtan dış görüntünüz, önceden yaratılmış sıradan giysilerle olduğundan çok daha etkileyici oluyor. Uzmanlaşılmış savaş hareketleri ve güçlü büyüler, beraberlerinde gözlerinizi yuvalarından fırlatacak animasyonlarla geliyorlar. Birçok dövüş ve büyü hareketi, savaş sanatları ustası Bruce Fontaine'in yardımlarıyla hareket yakalama yöntemiyle kaydedilip oyuna bu konuda derinlik ve çeşitlilik kazandırmış.

Oyunun özelliklerinin isteğe göre değiştirilebilmesi konusundaki esnekliği size belki yetmemiştir diye söylüyoruz: Origin, oyuncuların kendi online karakterlerini yaratmaları için *'my.uo.com'* adlı bir Web Hosting servisinin arayışı içinde... Bu arada gerçek ve sanal dünyalar gittikçe birbirinin içine daha fazla giriyor.



Juka'ların metalik görünümlü başkenti Logos, Meer'ların organik şehirleriyle tam bir tezat oluşturuyor.



Gökyüzündeki gezegenler bile düşünülmüş. Zamanla beraber onlar da hareket ediyor.



moonways
Üç kıtayı birbirine bağlayan ve kısaca bir gökyüzü metrosu olarak adlandırabileceğimiz Moonways'in kullanımıyla yolculuklar çok kolay olacak.

rogue'un galerisi















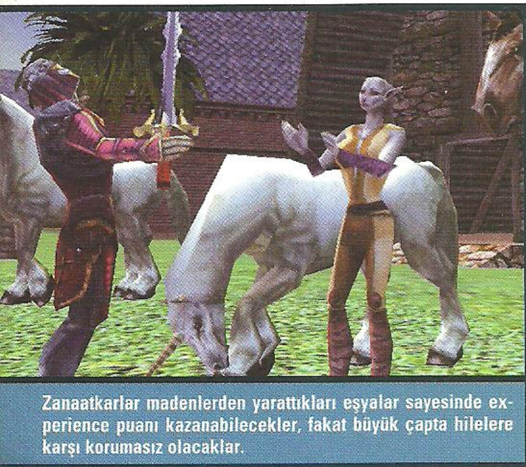
güçlü bir his
Düşük level'lardaki canavarlar olabildiğince korkutucu görünmek üzere tasarlanmış. İki buçuk metre boyunda, üç başlı bir canavar her ne kadar birkaç ufak bıçak darbesiyle haklanabiliyorsa da daha fazla başarı hissi uyandıracaktır.

HERKES KUNG FU YAPIYOR

Karakterler arasındaki iletişim, arkadaşlık, sosyal durumlar hakkında ne kadar konuşursak konuşalım, online oyunların temelinde hala savaş yatıyor. Oyunun ilk oynandığı zamanlarda karakterinizi evlendirme telaşı içinde olabilirsiniz, fakat bir süre sonra karakterlerinizle etraftaki canavarları doğrama isteği bunu geçecektir. *UO2*'de, oyundaki aksiyonu daha da etkili kılmak için müthiş efektler kullanılacak; öyle ki, başka birisini güzel bir savaş hareketi yaparken görünce siz de aynı hareketi yapmak için gerekli olan özelliği nasıl kazanacağınızı araştırmaya başlayacaksınız. Uzmanlaşmak istediğiniz silahların değişik vuruş özellikleri arasında kendi isteğinize göre kombinasyonlar yaratabiliyorsunuz. Savaşlardaki tüm vuruşların savunma ve hücum dengeleri, elle oynanan taş-makas-kağıt oyunundaki güç dengesi gibi iyi ayarlanmış. İleri seviyedeki bir savaşçı bir dizi darbeyi size doğru savurduğunda çıkan "off!" ve "ahh!" seslerini dinleyin... Ortaya çıkan "Bunu ben de yapacağım" isteği, sizin yeni görevlere büyük bir şevkle atılmanızı sağlayacaktır.

Oyunun etkileyici görünüşünün altında yatan sebeplerden biri de "ikili vücut animasyonu" adı verilen ve vücudun alt ve üst yarısının birbirinden bağımsız hareket edebilmesine olanak sağlayan teknoloji. Böylece atınıza binerken aynı zamanda bir düşmanı haklayabiliyor veya savaş sırasında koşarken bir Taebo hareketi yapabiliyorsunuz.. Bu görüntü efektinin sağladığı pürüzsüz hareketler şu ana kadarkilerin en iyisi ve sadece daha detaylı dokular ekleyerek oyunun dünyasını daha canlı yapma girişiminden çok daha öteye gidiyor.

Değişik renkler ve boyutlarda 100'den fazla yaratık türü öldürülmeyi bekliyor. Origin, Bullfrog'un *Dungeon Keeper 2*'deki yapay zekayı yaratan takımını görevlendirerek, yolunu kaybetmiş canavarları kolayca öldürmenizi engelleyecek. On tane büyü okulu, 100'den fazla büyü ve özel silah hareketleriyle *UO2* şu ana kadar yapılmış bütün MMRPG'lerden öteye gidiyor.



Zanaatkarlar madenlerden yarattıkları eşyalar sayesinde experience puanı kazanabilecekler, fakat büyük çapta hilelere karşı korumasız olacaklar.

PEKİ YA ÖLÜM

Ölüm, *UO2*'de oyunu biraz zorlaştıracak; fakat bu oyunu berbat edeceği anlamına gelmiyor. Origin'in istediği de bu zaten. Bazı karakterlerin sahip olduğu büyülerden biri ise 'kutsama' büyüsü. Bu büyüyü kullanarak herhangi bir eşyanızın eğer ölürseniz yanınızda kalmasını sağlıyorsunuz. Yanınızda taşıdığınız eşyalardan önemli bir tanesini kaybetmeniz, başınıza gelebilecek en olası aksiliklerden biri. Daha sonra güvenli bir bölgede, şehirde veya bir tapınakta, bir yere bağlı olup olmamanıza göre yeniden dirilebilirsiniz. Eğer güvenli bir bölgede ölürseniz cesedinizi aramak durumundasınız. Eğer cesediniz belli bir süre içinde geri döndürülmezse yağmalanmaya açık hale gelir.

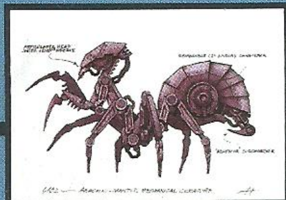


"Etrafta dolaşırken 'böyle birşeye daha önce rastlamadım' demenizi istiyoruz." diyor Long.

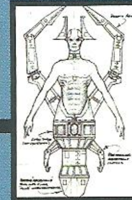
Oyunda kaç kez öldüğünüzün de oyun üzerinde etkisi oluyor. Sadece bir kere ölürseniz eşyalarınızı veya experience puanlarınızı kaybetmiyorsunuz; fakat çok defa ölürseniz experience puanlarınız azalıyor. Düşük level'lardaki oyuncuların güçlük çekmemesi için onlara daha çok güçsüz yaratıklar rastlıyor ve bu yaratıklar en kötü ihtimalle bayıltıp oyuncuların eşyalarını yağmalıyorlar. Orta level'larda ise bütün grubunuz ölmediği takdirde sadece bayıltılarak kurtulabiliyorsunuz. (Ölenlerin experience puanları da grubun diğer elemanları arasında cömertçe paylaştırılıyor!)

HAZIR OLUN...

Hepimizin anlamış olduğu üzere *UO2*, gerçekten de büyük bir girişim. Sadece oyunun dünyası değil, teknoloji, kamera kontrolü, görünüş, yani oyunun genel hissi yepyeni bir görünüme bürünmüş. 2001 ilkbaharında çıkması beklenen oyunun dünyasını bu yılın sonlarına doğru bir beta testi grubu deneyecek. Anderson'un oyunun güzelce cilalanmış bir versiyon olacağı iddiası gerçekten de rahatlatıcı, ancak biz şüpheci yazarlar buna inanmak için tabii ki oyunun çıkmasını bekleyeceğiz. Origin'in bu müthiş oyunu kuru bir "*UO2*" adıyla piyasaya sürmek istememesi oyunun ne kadar yenilikçi olacağının şimdiden habercisi. Oyunun doğruluk ve kahramanlıkla dolu dünyası, Ultima'nın her zamanki değerlerine sadık kalıyor. Bu arada Britanya'nın tarihine kendi katkılarınızı da yapabiliyorsunuz. Gerçeğe bu kadar yakın bir oyun varken gerçek dünyaya kim gerek duyar ki? **PCG**










Bilgisayar sisteminizin mükemmel çalışması için eleman ilanınıza şu cümleyi de ekleyin:

"MCSE olması tercih nedenidir."

MCSE, **Microsoft Certified Systems Engineer** (Microsoft Sertifikalı Sistem Mühendisi) demek. Bu da bilgi işlem bölümünüze alacağınız elemanın, Microsoft tescilli bir uzman olduğu anlamına geliyor... Onun, Microsoft teknolojilerini kullanarak şirketiniz için benzersiz çözümler sunacağının garantisini veriyor.

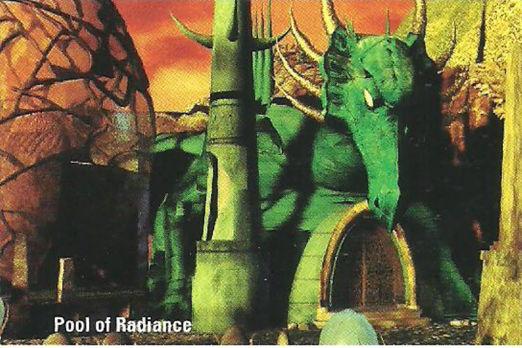
Kısaca... Şirketiniz için 'gerçek' uzmanlar arıyorsanız, MCSE olmasına dikkat etmeniz yeterli.

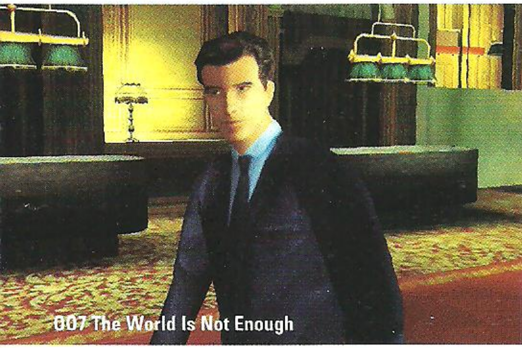
Microsoft İletişim Hattı: (0212) 33 66 999

Microsoft® Certified
Professional
Systems Engineer

www.microsoft.com/turkiye/egitim/mcp/

Microsoft®
Nereye ulaşmak istiyorsanız, oraya...


Pool of Radiance


007 The World Is Not Enough


Deus Ex


Alone in the Dark 4

OYUN REHBERİ



KISS: Psycho Circus

Nasıl Bir Oyuncusunuz?



Az zaman; çok oyun; alışık olduğumuz bir ikilem. Maalesef M. S. 2000, oturup hangi oyunu alayım diye düşünmek için iyi bir sene değil. Ufukta birçok muhteşem yeni oyun var ve yıl boyunca hangisinin daha çok ilginizi çekebileceğini bulabilmek gerçekten zor bir iş.

Neyse ki elinizin altında *PC Gamer* var. Sadık okuyucularımıza bir hizmet olarak bu kullanışlı kişilik testini hazırladık ve sizin gibi sıkı oyuncuların profillerinden yola çıkarak 2000 yılının en iyilerini bu dosyada topladık.

Testi yapın ve sonuçlara bakarak size uygun 2000 yılı oyununu keşfedin. Kişiliğiniz ve damak tadınız ne olursa olsun, bu bir yığın muhteşem oyundan mutlaka bir tanesi kalbinizi çalacaktır. *PC Gamer*, sizi sizden daha iyi tanıyor.

2000

Aşağıdaki sorulara cevap verin ve kaç kere A, B, C, D veya E cevabını verdiğinizi not edin. Daha sonra kişilik türünüzü öğrenmek için testin sonundaki tabloya danışın.

1 Uçağınız okyanusa çakılıyor ve sizden başka dört kişi daha ıssız bir adaya çıkmayı başarıyor. Siz ve diğer kurtulanlar nasıl vakit geçirirdiniz?
- a Elim sende oynayarak.
- b Kumdan bir kale yaparak.
- c Top yerine hindistan ceviziyle futbol oynayarak.
- d "Evcilik" oynayarak.
- e Umutsuz bir şekilde sopalardan ve yapraklardan bir uçak yapmaya çalışarak.

2 Bir tepenin üzerindeki düşman karargahını ele geçirme emri almış bir komutansınız. Nasıl bir saldırı planı uygularsınız?
- a Aralıksız top ateşiyle canlarına okurdum.
- b Topçu ve piyade birliklerimle üç koldan düşmanı kıskaca alacak bir plan hazırlardım.
- c Düşmanı bilek güreşine davet ederdim.
- d Düşman hattına sızması için ajanlarımı gönderirdim.
- e B-2 bombardıman uçağıyla üzerlerine napalm yağdırırdım.

3 Size "rakip bir meslektaşınızı safdışı bırakamazsanız terfi etmeyi ancak rüyanızda göreceksiniz dense." Bu işi nasıl hallederdiniz?
- a Park yerinde ağzını burnunu kırardım.
- b Diğer çalışanları ona karşı cephe almaları için ayarlardım.
- c Şirketin halı saha maçında onu bir güzel sakatlardım.
- d Onun en iyi arkadaşıymış gibi davranıp, daha sonra bütün kirli çamaşırlarını ortaya dökerdim.
- e Üstüne Boeing 737 indirirdim.

4 Suç Şehri'nin yeni valisi oldunuz. Yapacağınız ilk uygulama ne olurdu?
- a Polislere coplarını özgürce kullanmalarını emrederdim.
- b Şehri bölgelere ayırıp gerekli güvenlik önlemlerini alırdım.
- c Katılımın serbest olduğu bir basketbol ligi düzenlerdim.
- d Her toplantıda farklı bir kişiliğe bürünerek kafalarda soru işaretleri bırakırdım.
- e Belediyenin çeşitli vasıtalarıyla şehir turları atardım.

5 Bir barda karşı cinsten muhteşem bir yaratık görüyorsunuz. Ona nasıl yaklaşırdınız?
- a Kendi cinsiyetimden olan herkesi dövüp geriye kalan tek tercih olurdum.
- b Arabasını bozup eve bırakmayı teklif ederdim.
- c Onu etkilemek için dart oyununda küçük bir şov yapardım.
- d Kendimi onun hatırlayamayacağı kadar eski bir lise arkadaşı olarak tanıtırdım.
- e Son model Porsche 911'im ile boğazda bir tur atmaya ne dersin bebek?

ANAHTAR

Eğer en çok **A** harfiniz varsa: Siz bir aksiyon hastasısınız. Havaya uçan şeyler görmeye bayılıyorsunuz. Kaba kuvvet sayesinde halledemeyeceğiniz bir sorun yok. Adrenalin takviyeniz sayfa 40'da sizi bekliyor.

Eğer en çok **B** harfiniz varsa: Siz bir strateji seversiniz. Oturduğunuz yerden durumu ele alıp emriniz altındakilerin kaderini belirlemek istiyorsunuz. Sayfa 48'e bakıp şimdiden savaş planlarınızı hazırlamalısınız.

Eğer en çok **C** harfiniz varsa: Siz bir spor fanatiğisiniz. Zaferin heyecanı veya mağlubiyetin acısı sizi ilgilendirmiyor. Hepsine eyvallah. Bu yılın spor olaylarını sayfa 55'te bulabilirsiniz.

Eğer en çok **D** harfiniz varsa: Siz kendinizi roleplaying türüne adamışsınız. Bir başkasının kimliğine bürünüp rol yapmak kadar size heyecan veren bir şey yok. Sayfa 56'daki alternatif yaşamlara göz atmayı unutmayın.

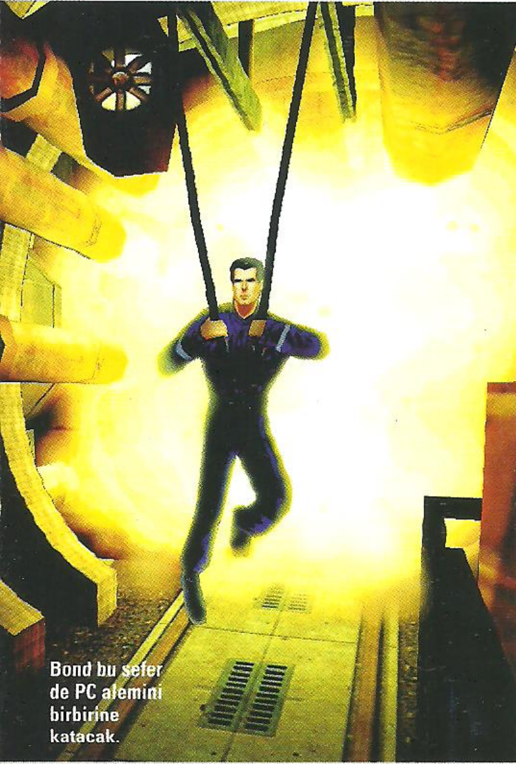
Eğer en çok **E** harfiniz varsa: Siz bir simülasyon hastasısınız. Uçaklar, trenler ve otomobiller sizi acayip heyecanlandırıyor. Tamam, trenler olmasa bile uçaklar ve otomobiller kesinlikle ilgi alanınıza giriyor. Öyleyse sayfa 60'daki kokpit sizi bekliyor demektir.



"Hepinizi yokedeceğim"

Aksiyon Oyunları

***Doom*'da ilk kez bir canavarı kurşun yağmuruna tuttuğunuz zamandan, Unreal Tournament'da son kez başbelası bir bot'a dersini verdiğiniz ana kadar havaya uçan şeyleri zevkle seyrettiniz. Neyse ki bu endüstri ortalığı dağıtmanıza izin veren oyunlar yapmayı çok seviyor. İşte size en çok adrenalin içeren oyunlar; en büyük silahları, en gürültülü patlamaları, kısacası en sıkı aksiyonu onlarda bulacaksınız. Parmağınız şimdiden tetikte olsun.**



Bond bu sefer de PC alemini birbirine katacak.

007: The World is Not Enough

YAYINCI: ELECTRONIC ARTS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'İN SONU

Açılış Ekranı

Tatlı dilli, karizmatik James Bond, *Quake III: Arena* motoruyla yeni bir maceraya atılıyor. Aksiyonun "Teen" etiketinden kurtulamamasına rağmen (tabii fantastik N64 oyunu, *Goldeneye*'daki gibi toplu katliamlar olmayacak) Bond ortalığı kasıp kavuracak. 40'dan fazla Q icadı kurcalayabilmeniz için elinizin altında olacak; onlarla kötü adamların işini bitirebileceksiniz (bayılırım oyuncaklara!).

Konu başından sonuna kadar filme bağlı kalsa da oyundaki görevler (tam 15 tane) çeşitli Bond filmlerindeki sahnelerden etkilenerek hazırlanmış. Oyun sizi bir Rus denizaltısından İstanbul sokaklarına götürecek; hatta Kafkas Dağları'nda kayak yapma şansınız bile olacak. Bütün bunları yaparken binaları ve kötü adamları havaya uçuracaksınız. Bond hayranıysanız, bu özel ajanın etkileyici havai fişek gösterilerinde tam bir profesyonel olduğunu biliyorsunuzdur.

Patlama Potansiyeli

Hindenberg gibi. Eğer EA filmlerin o cesur, artistik aksiyon sahnelerinin havasını yakalayabilirse, bu oyunu almak için sıraya girmek zorunda kalırız. Oyunda birçok şeyin havaya uçtuğunu söylemiş miydim?

Command & Conquer: Renegade

YAYINCI: WESTWOOD
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 KIŞ

Açılış Ekranı

Metal Gear Solid (Görgü Tanığı bölümüne bakınız), *C&C* ile buluşuyor; PC'deki en son numaraların kullanılması da cabası. "Panzer" lakaplı Nick Parker'ı oynuyorsunuz; kötü NOD teşkilatının kökünü kazımak için GDI'nın görevlendirdiği bir serserisiniz.

Artık *C&C* evrenine daha yakından ve daha kişisel bakabileceksiniz. 3D üçüncü şahıs perspektifi eşliğinde Bungie'nin *Halo*'su için tasarladığı yepyeni motoru kullanan *Renegade*, NOD karargahlarına (RTS oyunundaki binaların modelleri) sızmanıza, savaş helikopteri Orca'yı kullanmanıza ve hatta NOD araçlarını çalıp komuta etmenize izin verecek.

Gizlilik ve aksiyonun tehlikeli karışımı, tek bir komandonun gözünden savaşın gerçeklerini anlamanızı sağlayacak. Tonla teçhizat, üstün ateş gücü ve göz kamaştıran grafikler. Bu canavarın yılın oyunu olmaması için hiçbir neden yok.

Patlama Potansiyeli

Star Trek II: The Wrath of Khan'ın sonundaki muhteşem patlamayı görmüş müydünüz? Artık o sahnenin bir önemi kalmadı. *Renegade* aradığınız her şeye sahip; devasa silahlar, etkileyici bir konsept ve vurucu grafikler.



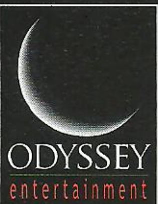
Bazen zor yolu seçmek zorunda kalırsınız, tabii bu eğlenmeyeceğiniz anlamına gelmez.











Büyükdere caddesi
Hür Han Kat.4
15/A 80260 Şişli
İstanbul
Tel: (0212) 233 10 50-51
Faks: (0212) 219 00 85

ÇOK GENİŞ KARAKTER SEÇİMİ
KEŞFEDİLECEK VE ELE GEÇİRİLECEK 42 BÖLGE
KULLANILACAK 9 DOĞAL KAYNAK
50 FARKLI BİRİM
HER BİR BİRİMİN 7 DEĞİŞİK YETENEĞİ
15 FARKLI KAHRAMAN
USTALAŞILACAK 30 BÜYÜ

Ubi Soft ENTERTAINMENT
Philos laboratories

Gazete, Dergi Bayilerinde ve Bilgisayar Oyunu Satış Noktalarında



Aksiyon Oyunları



Ağzını kocaman açıp dilinizi dışarı çıkartın. Ve aaaa... deyin. Şimdi öksürün lütfen

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

YAYINCI: GATHERING OF DEVELOPERS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Açılış Ekranı

Bu kadar yıldan sonra KISS hala hatırı sayılır rock grupları arasında yer alır. Artık KISS'ın, Todd McFarlane (Spawn'un yaratıcısı) tarafından hazırlanan bir çizgi romanı bile var. *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child* muhteşem bir Lithtech 1.5 motoru kullanıyor; oyunda şeytana karşı savaşmak için ihtiyacınız olan güçleri ruhani liderler konumundaki grup elemanlarından topluyorsunuz. Şeytan bir kez daha dünyaya ölüm ve karanlık getirmek istiyor.

Geliştirici firma Third Law, klasik uzun menzilli silahların yanı sıra çok sıkı yakın dövüş silahlarını da yer vereceğini söylüyor. Şimdiden garip yaratıklar, acayip mekanlar ve KISS imzalı sağlam bir soundtrack bekleyebilirsiniz. Dört farklı oynanabilen karakter ve herbirinin kendine özgü bir silahı olacak. Burnuma katliam kokusu geliyor!

Patlama Potansiyeli

Umut verici. Neden mi? Çünkü KISS şu ana kadar çıkmış en sağlam aksiyon oyunlarından birisi olarak gözüküyor. Üzerinize atlayan yüzlerce düşmanı ve onları parçalara ayıran yüzlerce mermiyi düşünün bir kere...

Return to Castle Wolfenstein

YAYINCI: ACTIVISION
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 KIŞ



Bana *Where Eagles Dare*'den bir sahneyi hatırlattı.

Açılış Ekranı

Eğer *Wolfenstein*'ın ne olduğunu bilmiyorsanız tokatlanmaya hazır olun. Bütün first-person shooter'ların büyük büyük babası, en sonunda modernize ediliyor. *Quake III: Arena* motorunu kullanan *Return to Castle Wolfenstein*, size bir kez daha B.J. Blaskowitz'in Nazi botlarını giydiriyor. 1944 yılının arka olduğu oyunda B.J. bizzat Führer tarafından yönetilen bir dizi garip deneye son vermek zorunda.

Oyun boyunca B.J. Nazi askerleriyle, genetik mutantlarla ve zorlu bölüm sonu canavarlarıyla karşılaşacak. Ayrıca Blaskowitz'e ihtiyacı olunca yardım edecek dost karakterler de var. *Wolfenstein* serisi için multi-player desteği bir ilk olacak. Tabii 2. Dünya Savaşı dönemindeki silah yelpazesini de unutmamak gerek.

Patlama Potansiyeli

Tam yüklenmiş bir B-17 bombardıman uçağının Berlin üzerinde seyretmesi gibi bir şey. Şöyle düşünmeyi deneyin: *Quake III* motorunu takmış *Wolfenstein*. Kulağa hoş geliyor.



Bileğinin küçük bir hareketiyle Julie bütün dertlerinden kurtuluyor.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

YAYINCI: GATHERING OF DEVELOPERS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Açılış Ekranı

FAKK2'deki ana karakter Julie bir Lara Croft değil ve bu sizin alışık olduğunuz bir third-person aksiyon/adventure oyunu da değil. *Quake III: Arena* motorunun üstün görselliğini kullanan bu oyun "Melting Pot" resimli romanından fırlamış gibi. Zaten Heavy Metal çizgi filmini biliyorsunuzdur herhalde. Garip bölümler ve onları dolduran daha garip yaratıklar (tabii hepsini gebertmeniz gerekiyor) günümüzün en popüler eğilimi.

Aynı anda saldırıp savunma yapabileceğiniz özgün bir dövüş sistemi var. Julie bir elindeki silahla ateş ederken diğer elindeki kalkanla üzerine gelen mermilerden korunabiliyor. Peki cepheden gelen saldırıları bloke ederken arkanıza sinsice yaklaşan pisliği aniden dönüp kılıcınızla doğramaya ne dersiniz? Yakın dövüş teknikleriyle geniş silah yelpazesininin birleşimi aksiyon hastalarının ağzını sulandıracak gibi. Eğer bunlarda sizi tatmin etmeye yetmiyorsa, Julie'nin giydikleri ve hareketleri kesinlikle fikrinizi değiştirecektir.

Patlama Potansiyeli

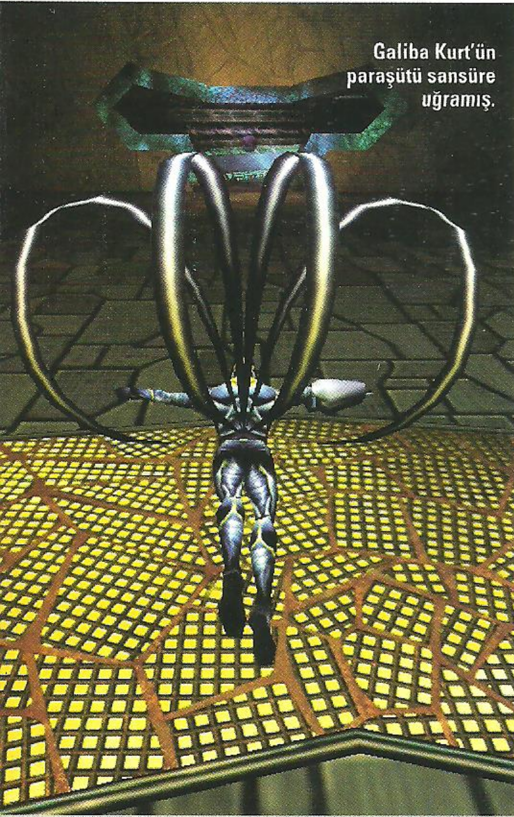
Quake III: Arena motorunu kullanan bir oyun esaslı efektlere yer vermeden durabilir mi? Ritual'in söz verdiği geniş silah yelpazesi, detaylı ve çok renkli ortamları bir güzel aydınlatacakmış.



FAKK2'de çok garip yaratıklarla uğraşmak zorunda kalacaksınız.



Aksiyon Oyunları


Galiba Kurt'ün paraşütü sansüre uğramış.

MDK 2

YAYINCI: INTERPLAY
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Açılış Ekranı

Kurt Hectic geri dönüyor ve tabii ki arkadaşları da; altı bacaklı uyuz köpek Max ve mucit Doctor Hawkins. Muhteşem aksiyon oyunu MDK devam ediyor. Başka bir grup uzaylı daha Dünya gezegenini istila etmeye niyetleniyor ve bir kez daha günü kurtarmak Kurt'e düşüyor. Bu sefer her üç karakter de elinizin altında olacak; yani üçünün de stillerinden ve özel yeteneklerinden faydalanabileceksiniz. Kurt yine keskin nişancılığını konuşturacak ve hassas ortamlara sinsice yaklaşacak. Doctor Hawkins, bir tost makinesi gibi her türlü günlük ev eşyasını ölümcül silahlara dönüştürebilecek ve Max de her elinde farklı bir silah taşıyarak ortalığı darmadağın edecek. *MDK2*, ilk oyunu önemli bir yere getiren uçuk mizah anlayışına ve hızlı oynanabilirliğine bağlı kalacakmış.

Patlama Potansiyeli

Ortalık bayağı ısınacak. Orijinal *MDK*, bir aksiyon oyuncusu için sanal bir cennetti sanki. İşte bu yüzden geliştirici BioWare kalite konusunda kendilerini aşmaya kararlılar. Umarım bu seferki ticari anlamda daha başarılı olur.

Buffy the Vampire Slayer

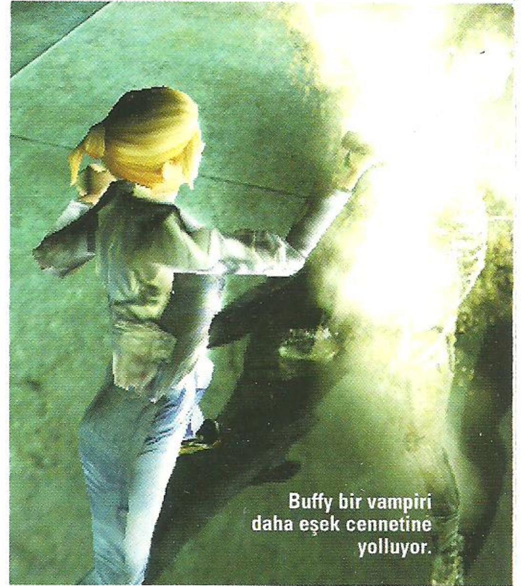
YAYINCI: FOX INTERACTIVE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Açılış Ekranı

Zaten "*Buffy the Vampire Slayer*" en sonunda bir oyun haline gelecekti. Bu third-person aksiyon oyununda bir vampir avcısına dönüşen herkesin sevgilisi bir amigo kızı canlandırıyorsunuz. TV şovundaki mekanlar oyunda aynen yer alıyor ve tabii ki bütün Buffy kadrosu da (belki Buffy artık Spike ile olan ilişkisine bir son verebilir). Oyundan alınan ilk screenshot'lar çok iyi gözüküyor ama bunun sebebi biraz da Sarah Michelle Gellar'ın harika modeli. Buffy gibisi yok.

Patlama Potansiyeli

Buffy'nin bir canavarı yok etmek için roketatar kullandığı bölümü hatırlıyor musunuz? Zavallı bin parçaya bölünmüştü.


Buffy bir vampiri daha eşek cennetine yolluyor.

Star Trek Voyager: Elite Force

YAYINCI: ACTIVISION
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Açılış Ekranı

Vahşet dolu *Soldier of Fortune* oyununun arkasındaki ekip olan Raven, "*Star Trek: Voyager*"ı PC'ye getirme misyonunu üstleniyor. En şaşırtıcı olan da bu işi yapmak için *Quake III: Arena* motorunu kullanmaları! *Quake* serisi bile şimdiye kadar böylesine içerikli bir oynanabilirlik görmemiştir. *Elite Force* üstünüze bir Hazard Team üniforması geçirerek sizi garip bir boyutta sıkışıp kalmış geminizin personelini korumakla görevlendiriyor. Raven, Borg'ları, Scavenger'ları ve hatta kötü niyetli Atılgan personelini (orijinal seriden alıntı bir olay) üstünüze salmanın yanı sıra metin bazlı, interaktif sahnelerle de aksiyonu tamamlıyor. Oyundaki garip isimli silahları saymama gerek yok herhalde.

Patlama Potansiyeli

Bir foton torpidosunun gücüne denk. En sonunda bir oyun, Borg ırkıyla yüz yüze karşılaşma ve belki de canlarına okuma fırsatını tanıyor.



İşte bu tam bana göre bir silah!

sk8 wear
sk8 wear

Street fashion
Street fashion

Crazy

www.crazystrwear.com

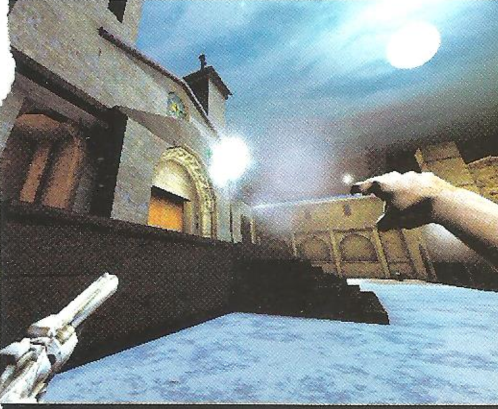
club wear
club wear

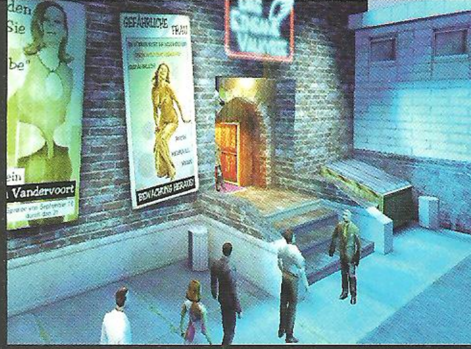
foot wear
foot wear

İstiklal cad. Beyoğlu Sineması Pasajı No: 140/87 80070 Beyoğlu İstanbul
Info : (0212) 29 29 751
e-mail : ergteks@hotmail.com



Aksiyon Oyunları





Grafikler oldukça şık; bu sene ajan oyunlarına takılacağız galiba.

Clive Barker's Undying

YAYINCI: ELECTRONIC ARTS
>>> **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2000 SONBAHAR

Açılış Ekranı

Unreal motorunu kullanan bir first-person aksiyon/korku oyunu kulağa nasıl geliyor? Clive Barker's Undying tüylerinizi diken diken etmek için ünlü yazar ile Dreamworks Interactive firmasını bir araya getiriyor. Kaosa karşı savaşıp gerçeğin yok olmasını engellerken, Undying hem büyü hem de ateşli silahlar kullanmanıza imkan tanıyacak. Bayılırım kaosa!

Patlama Potansiyeli

Tom Clancy kadar olmasa da Clive Barker PC aleminde kendine bir yer edinecek gibi. Ateş gücüyle kara büyünün karışımı muhteşem doğa üstü efektleri beraberinde getirecektir.

No One Lives Forever

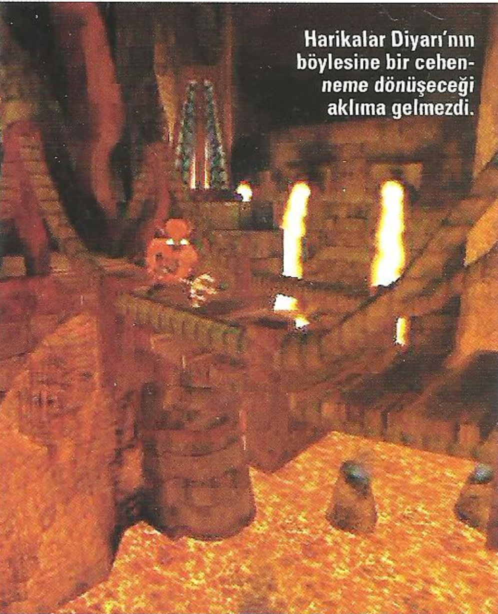
YAYINCI: FOX INTERACTIVE
>>> **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2000 KIŞ

Açılış Ekranı

Görünüşe bakılırsa Monolith, *007 The World is Not Enough*'ın ayağını kaydıracak gibi. Lithtech motorunun en son versiyonunu kullanan oyunda James Bond'a her alanda rakip olabilecek dişi bir ajanı, Agent Archer'ı kontrol ediyorsunuz. Bir sürü silahı, aleti ve 1960'ların casus filmlerini çağrıştıran havasıyla *No One Lives Forever* kendine has bir tarz yakalamış; ayrıca oldukça sofistike bir oynanabilirliğe sahip. Yani özenle yerleştirilmiş bombalar ve estetik patlamalar sizi bekliyor.

Patlama Potansiyeli

Adeta bir Tomahawk füzesi gibi dosdoğru hedefe gidiyor.



Harikalar Diyarı'nın böylesine bir cehenneme dönüşeceği aklıma gelmezdi.

American McGee's Alice

YAYINCI: ELECTRONIC ARTS
>>> **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2000 SONBAHAR

Açılış Ekranı

Bu tabii ki Alice Harikalar Diyarında'nın sanal versiyonu ama okulda okuduğunuz Harikalar Diyarı'ndan birazcık farklı. *American McGee's Alice*, bilinmeyen bir kötülüğün hüküm sürdüğü Harikalar Diyarı'na geri döner. İşleri yoluna koymanın kendisine düşeceğine karar verir ve hemen olaya girişir. Bu da *Quake III: Arena* motorunun sırtlayacağı başka bir oyun.

Patlama Potansiyeli

Büyük bir gösteri beklemeyin ama oyunun konsepti şeytani bir cazibeye sahip. Ayrıca EA, *American McGee*'nin eski bir id Software bölüm tasarımcısının elinden çıkmasına güveniyor. O halde belki biz de güvenebiliriz.



Mech'ler geri dönüyor, hem de bütün ihtişamlarıyla...

MechWarrior 4

YAYINCI: MICROPROSE
>>> **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2000 YAZ

Açılış Ekranı

MechWarrior 2'den beri aksiyon oyuncuları 15 metre boyundaki PPC sahibi bir Mech'in pilotu olmayı hayal ediyor. Microprose bu devam oyununu daha oynanabilir kılmak istiyor; aksiyona odaklanmış daha çevik Mech'ler, daha az klavyeden girilen komut ve tabii ki daha sağlam patlama sahneleri.

Patlama Potansiyeli

Tam bir uzun menzilli füze yağmuru gibi. Hiçbir şey binaları ve diğer 15 metrelik metal yığınlarını tepeden tırnağa zırhlı mamutunuzla yok etmeye benzemez.

Project IGI

YAYINCI: EIDOS
>>> **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2000 YAZ

Açılış Ekranı

Olayı hemen netleştirmek gerekirse, evet, bu bir simülasyon motorunu kullanan ilk first-person shooter (*Joint Strike Fighter* için tasarlanandan bahsediyorum). Innerloop tarafından geliştirilen *Project IGI* başka bir "akıllı" shooter olacak. Oyunun motoru size sanal olarak istediğiniz yere gidebilme özgürlüğünü sunuyor. Düşman üssüne sızmak için sinsice yaklaşmak en sık kullanacağınız taktik olacak.

Patlama Potansiyeli

Bir mayına basmak gibi bir şey. Bu oyun yılın sürpriz hitlerinden biri olabilir.

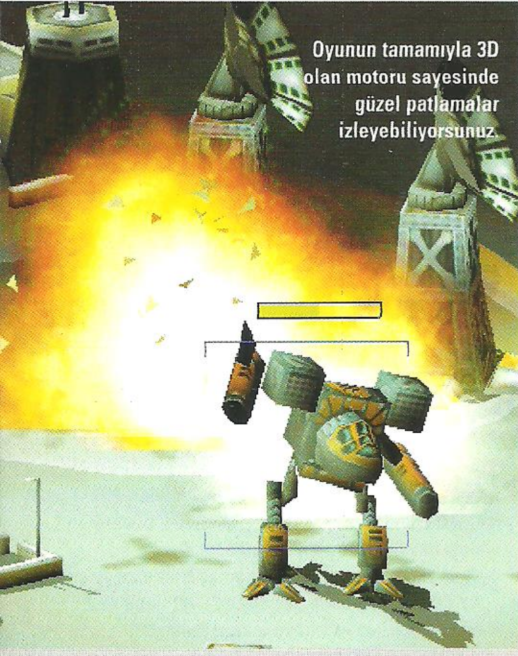


Bir cipin üzerindeki M-60'ın başına geçmek oyunda yapabileceğiniz ilginç şeylerden sadece biri.

"Asla teslim olmayacağız"

Strateji Oyunları

Ünlü bir general zamanında demiş ki: "Hiçbir savaş, bir taraf diğerini siperinden çıkarıp teslim olma anlaşması imzalatmadıkça sona ermez." Aslında her strateji oyununda atılan zafer çığlıkları birbirine benzer; oyun ister tarih öncesi fantastik bir krallıkta geçsin ister uzak gelecekte, evrenin bir köşesindeki başka bir hanedanda. 2000'in strateji oyunları aklınıza gelebilecek her türlü savaş meydanını içeriyor. Ve sizin gibi savaş baltalarını gömmeye hiç niyeti olmayanları pek çok yeni senaryo bekliyor.



Oyunun tamamıyla 3D olan motoru sayesinde güzel patlamalar izleyebiliyorsunuz.

MechCommander 2

YAYINCI: MICROSOFT
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 SONBAHAR

Savaş Meydanı

FASA'nın 'Battletech' evreni ilk kez karışık sayılabilecek bir masaüstü oyunu şeklinde ortaya çıktı. O zamandan beri gelişerek PC'nin en içerikli ve kaliteli serilerinden biri haline geldi. *MechCommander*, Mech alemine gerçek zamanlı strateji penceresinden bakan ilk oyun olmuştur; sizi kokpitin dışına çıkartarak bir komuta karargahının sinir merkezine getirmiştir.

MechCommander 2 de orijinalinin çok daha geliştirilmiş bir versiyonu olacak. Öncelikle tamamıyla 3D bir grafik motoru olacak. Özellikle mekanik bir savaş alanında yüksekliğin oynadığı kritik rolü düşünürsek bunun çok yerinde bir karar olduğunu anlayabiliriz. Ve ilkinin kapalı görev yapısı bu sefer daha pratik bir taktik zincirine dönüşecek.

Hücum!

Herhalde hepiniz Battletech evreninin vahşi bir cangıl olduğunu biliyorsunuzdur. *MechCommander 2* ile geleceğin en sıkı aletlerini test edebileceksiniz. *Mech Commander* iyi bir oyundu ama kurgusu kötü görevlerinden ve karmaşık arayüzünden dolayı çok çekti. Artık FASA'nın arkasında Microsoft var ve daha sağlam ve akıcı bir savaş deneyimini garanti ediyor.

Bu gerçekten harika bir haber. Microsoft, Mech savaşlarının taktiksel içeriğine yoğunlaşıp bulmaca olaylarını bir kenara bırakırsa çok sağlam bir başarı elde edebilir.

WarCraft III

YAYINCI: BLIZZARD
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 KIŞ

Savaş Meydanı

Bu savaş meydanını herkes bilir. Burası Erathia; şöyle ya da böyle gerçek-zamanlı strateji türüne damgasını vurmuş bir başyapıt olan *WarCraft II*'nin geçtiği alem. Blizzard, orcların düşüşünden sonra Erathia'da neler olduğuna bakmak için geri dönmeye hazırlanıyor. En son hatırlarsanız, acımasız insan ırkı orcları katledip boyundurukları altına almıştı.

WarCraft serisinin uzun süredir beklenen üçüncü oyunu farklı kıtalara yayılarak daha küçük ölçekli çarpışmalara odaklanacak. Savaşı tek bir kahramanın perspektifinden yöneteceksiniz ve kaynak yönetimiyle daha az uğraşacaksınız. Başka büyük bir yenilik de oyuna eklenen ırklar; insanlarla orcları zoraki bir işbirliğine sokan uzaylı canavarlar, yaşayan ölüler, Elfler ve daha sonra açıklanacak son bir ırk daha.

Hücum!

Geçen sene ilk defa gördüğümüzde ağzımızın açık kaldığı yeni bir 3D motor mevcut ama Blizzard kamera açısını savaş meydanından uzaklaştırarak sabit bir izometrik görünüşe dönüştürme kararı almış (oyunun gelişim sürecinin ilk evrelerinde kamera aksiyona çok yakındı). Buradaki screenshot yeni kamera perspektifinin ilk örneği.

WarCraft III, görsel anlamda muhteşem olmasının yanı sıra çok daha fazlasını içeriyor. Oyunun gerçek zamanlı savaş motoru, RPG tarzı bir karakter gelişimi modeliyle ve derinliği olan bir hikayeyle pekiştirilecek. Blizzard, hayranlarının sevdiği hiçbir özelliği ihmal etmeyecek; *WarCraft III*, serinin geçtiği fantastik aleme ve akıcı oynanabilirliğine sadık kalacak.



Yenilenmiş *WarCraft III* bakış açısından ilk izlenimler.

ASUS AGP-V7700

Emsalsiz 3D Grafik Dünyası

GeForce2 GTS







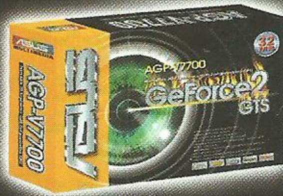








- Dünyanın en hızlı GPU'su GeForce 2 GTS
- Azami 5,3GB/s bant genişliği ile 32MB yüksek hızlı DDR video bellek
- GeForce 256'ya göre 3 katı daha fazla performans - 1.6 Gtexel fill rate, T&L ve Setup üzerinden 25 Mtriangles/s
- DirectX 7.0 & OpenGL oyunları için iyileştirilmiş
- *SmartDoctor* ™ Teknolojisi – Değerli sisteminiz için daha fazla koruma sağlar
- Kutuya dahil pahalı yazılımlar – ASUS DVD 2000 DVD oynatıcısı, Drakan™, Rollcage™ ve 12 oyun demosu



ASUS 'un Tescilli Dizaynı
***SmartDoctor™* -teknolojisi**

Dünyanın en güçlü grafik kartı ile en iyi performans ve kesintisiz eğlence için ASUS özel olarak *SmartDoctor*™-Teknolojisini sunar:

- *SmartDoctor*™- Tekonoloji
- Dinamik Overclocking
- Aşırı-sıcaklık koruması
- Fan dönüş hızı izleme
- AGP güç seviyesi izleme





ASUSTeK COMPUTER INC.

http://www.asus.com/

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRLERİ



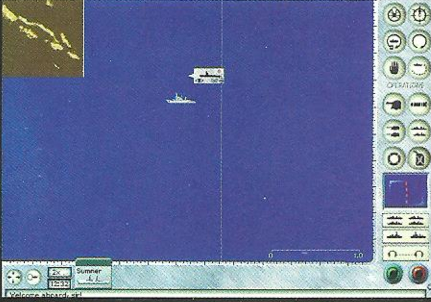
Gülbahar Mah. Şekerciler Sokak No: 10, 80300
Mecidiyeköy-İstanbul
Tel: (0212) 273 14 91 - 273 02 89 - 211 30 57
Fax: (0212) 272 58 86
http://www.cizgi.com.tr



İSTANBUL : Tel: (0212) 217 29 29 (pbx)
Fax: (0212) 212 29 25
ANKARA BÖLGE : Tel: (0312) 478 26 51-52
Fax: (0312) 478 26 53
BURSA BÖLGE : Tel: (0224) 272 20 16 - 17
Fax: (0224) 272 20 18

Teknik Destek için: http://www.cizgi.com.tr

Strateji Oyunları



Eğer deniz savaşı simülasyonlarından hoşlanıyorsanız, *Harpoon 4*'de kesinlikle aradığınızı bulacaksınız.

Harpoon 4

YAYINCI: SSI
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Savaş Meydanı

Okyanusun derinliklerine iniyoruz; özellikle günümüzün politik anlamda en kritik ve tehlikeli suları söz konusu. *Harpoon* serisi, her zaman için günümüz deniz savaşlarının derin ve sürükleyici bir simülasyonu olmuştur. Ama şimdi bu geçirdiği 3D grafik operasyonundan sonra görsel anlamda çok daha etkili bir savaş oyunu sizi bekliyor.

Hücum!

Tabii ki kerkesin harcı değil ama *Harpoon 4* şimdiye kadar çıkmış en geniş deniz savaşı simülasyonu olacak gibi gözüküyor. Oyunda 14 ülkenin donanmaları yer alacak ve süper gemiler yaratabileceğiniz yeni opsiyonlar olacak; ayrıca yeni bir senaryo editörüyle oyunun sunduklarını aşabileceksiniz. PC amiralleri yaşadı!



Görünüşe bakılırsa, *Black & White* beklediğimize değecek.

Black & White

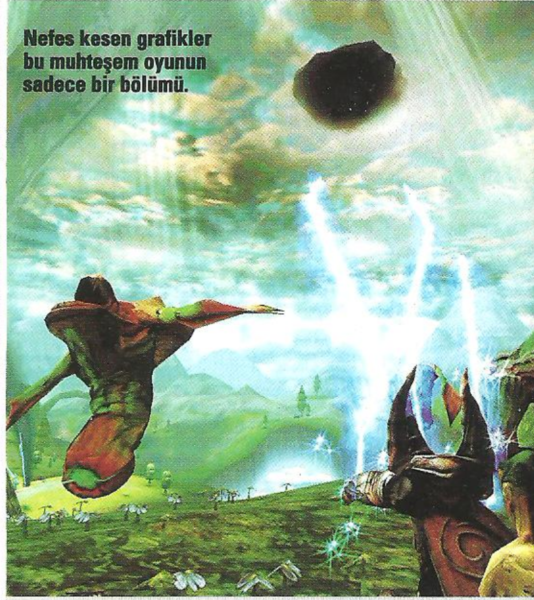
YAYINCI: ELECTRONIC ARTS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YILI SONU

Savaş Meydanı

Peter Molyneux'nün başında olduğu Lionhead Studios, klasik *Populous*'unun izinde giden destansı bir yeni strateji oyununun tasarımı için EA/Bullfrog'dan ayrıldığı zaman kurulmuştu. *Black & White*, basit köylülerin mutlu bir şekilde yaşadıkları barışın timsali, Eden'ın hikayesini anlatıyor. Tabii büyücüler fantastik güçleriyle ortaya çıkıp türlerin evrimini bir anda etkileyince her şey değişiyor.

Hücum!

Hakimiyetiniz altındaki yaratıkların gelişimini ayarlamak için rotasyon imkanı olan, tamamıyla 3D bir dünyada muazzam büyüler yaptığınızı bir düşünün. *Black & White*, Peter Molyneux'nün efsanevi tasarım yeteneklerine yeni bir boyut kazandıracak. Umarız bu sene çıkar.



Nefes kesen grafikler bu muhteşem oyunun sadece bir bölümü.

Sacrifice

YAYINCI: INTERPLAY
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 KIŞ

Savaş Meydanı

Burası, kendini beğenmiş tanrıların, kullarını piyon niyetine kullanarak düello yaptıkları bir fantezi diyarı. Beş tanrı da kendi özel büyü güçlerini temsil eden farklı bir krallığa hükmediyor. Bu kötü tanrıların herhangi birine bağlılık yemini ederek büyülenmiş kölelerinizi savaşa sürüyorsunuz.

Her tanrı farklı bir dünyevi güce sahip (ateş, hava, toprak, vs.) ve büyülerin her tanrıya göre değişkenlik göstermesi savaş meydanını taktiksel anlamda zenginleştiriyor. Ama esaslı bir büyücünün merak etmesi gereken şeylerin hepsi bu değil. *Populous*'tan da hatırlayacağınız gibi her tanrının başarılı veya başarısız olması kullarının ona ne kadar çoşkuyla taptıklarına bağlı bir durum.

Hücum!

Bu 3D gerçek zamanlı strateji oyunu en son çıkan hızlandırıcı kartların avantajlarından sonuna kadar yararlanacak. *Sacrifice*, bu sene San Jose'deki Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda birçok kişinin ilgisini çekmeyi başardı. Oyuna şöyle bir bakabilme şansını elde edince ne demek istediğimi anlayacaksınız (yukarıdaki muhteşem screenshot'a bir göz atın). Birimler ve ortamlar tamamıyla organik; diğer gerçek zamanlı stratejilerin çelik gibi soğuk ve sert görüntüsünden oldukça farklı. Birkaç oyun alanı müthiş güzelliği ve teknik özellikleriyle bizi hemencecik etkileyiverdi (*Black and White* ile bayağı bir kapışacaklar galiba). Umarız oyunun kurulduğu ortam kadar stratejik oynanabilirliği de etkileyicidir.

Tropico

YAYINCI: GATHERING OF DEVELOPERS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 KIŞ

Savaş Meydanı

Belki de yılın en özgün ve en çok merak edilen strateji oyunu. *Tropico* sizi bir Latin Amerika ülkesinin hayırsever diktatörünün koltuğuna oturtuyor. *Railroad Tycoon*'un yapımcıları tarafından tasarlanmış ve birazcık da *SimCity*'den esinlenilmiş. En önemli göreviniz, kötü yollardan kazandığınız parayı adam gibi kullanarak iflas bayrağını çekmiş ülkenizi zenginleştirmek. Tabii halkınızı çok bariz bir şekilde sömürürseniz, darbe yaparak iktidarınıza son verebilirler.

Hücum!

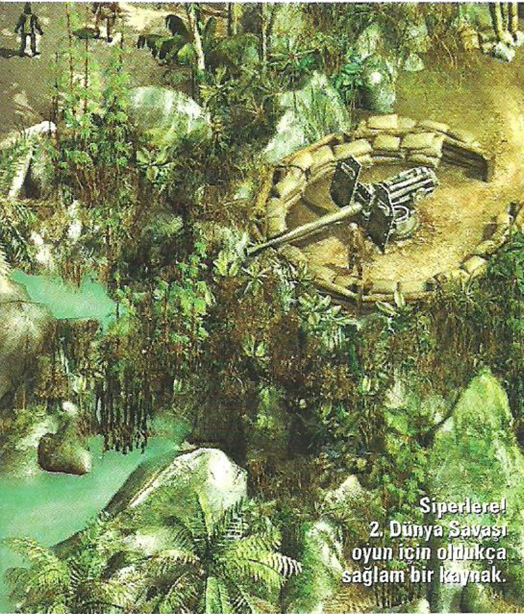
Değişik türde bir strateji/simülasyon. *Tropico* kesinlikle hayal gücünün bir pırıltısı. İlk izlenimlerimiz bizi oldukça heyecanlandırdı. Eğer bu tasarım tutarsa, kışın Latin rüzgarları eseceğe benzer.



Tropico, kışın PC'de latin rüzgarları estirecek.



Strateji Oyunları



Siperlere! 2. Dünya Savaşı oyun için oldukça sağlam bir kaynak.

Commandos 2

YAYINCI: EIDOS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 SONBAHAR

Savaş Meydanı

2. Dünya Savaşı'ndayız; müttefikler Adolf Hitler'i durdurmanın yollarını aramakta. Peki, birkaç komandonun Avrupa kıtasına ayak basmasına ne dersiniz? *Commandos 2*, orijinaline sadık kalan, takım bazlı zor bir taktiksel savaş oyunu. Dövüş reflekslerinden çok yine gizlilik ve hile hurda ön planda.

Hücum!

Eidos, *Commandos 2*'nin daha akıcı ve daha pratik bir deneyim olacağını söylüyor; karmaşık bir arayüzle oyuncuları bıktırmayan ama orijinalindeki sıkı ortamlara ve oyuna derinlik katan yaratıcı taktiklere de (bıçaklama, kılık değiştirme, araç çalma, bomba koyma, vs.) bağlı kalan bir oyun olacakmış. Orijinali birazcık canımızı yakmıştı ama umarız *Commandos 2* orijinalinin olması gereken oyundur. Eğer öyleyse, Nazilerin başı bayağı bir belada demektir.

Tüm içtenliğimizle bu güzel hanımda Fransız direnişçilerinden olmasını diliyoruz.



Oyunun bu yeni versiyonu çok daha fazla oyuncunun ilgisini çekeceğini umuyor.

Stars: Supernova

YAYINCI: EMPIRE INTERACTIVE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Savaş Meydanı

Yıllar önce Empire Interactive'in grafiksel anlamda ilkel kalan uzay fethi oyunu, *Stars*, o zamanın online oyunları arasında en yenilikçi ve en çok bağımlılık yapan olarak dikkatimizi çekmişti. Evrensel diplomasiyi ve kaynak yönetimini sıraya dayalı savaşla birleştiren inanılmaz derecede derin bir oyundu. Şimdi ise oyun baştan aşağı yenilenmiş grafikleriyle bir kez daha karşınızda.

Hücum!

Oyun arayüzü biraz karmaşık ama öğrenmesi çok kolay. *Stars* birçok zeki fikirle dolu; multi-player senaryolarının ana başlıklarını yansıtmak için hazırlanan, yüklenebilir (web) gazeteler gibi küçük detaylar bu tip oyunlar arasındaki önemli farkları oluşturuyor.



Aklınıza gelebilecek her şey (ağaçlar, evler, yollar, vs.) top ateşinden ve mermilerden etkilenebiliyor.

Sudden Strike

YAYINCI: CDV SOFTWARE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Savaş Meydanı

Alman geliştirici CDV'nin RTS türüne girişi için 2. Dünya Savaşı'na geri dönüyoruz. Savaşın geçtiği Avrupa'nın son derece detaylı haritaları üzerinde müttefik veya Nazi birliklerini bölük düzeyinde kontrol edebileceksiniz. Savaş meydanları interaktif bir yapıya sahip ve *Sudden Strike*'ın şu ana kadar gördüğünüz bütün gerçek zamanlı savaş oyunlarından daha gerçekçi olduğunu garanti edebiliriz (titiz bir araştırmanın sonucunda bu garantiyi veriyoruz).

Hücum!

Sudden Strike, Close Combat geleneğini devam ettiriyor ve daha detaylı ve gerçekçi olduğunu iddia ediyor. Size küçük bir iyi haber; oyunun betasını oynadık ve gerçekten çok zevkli olduğunu söyleyebiliriz.

Shogun: Total War

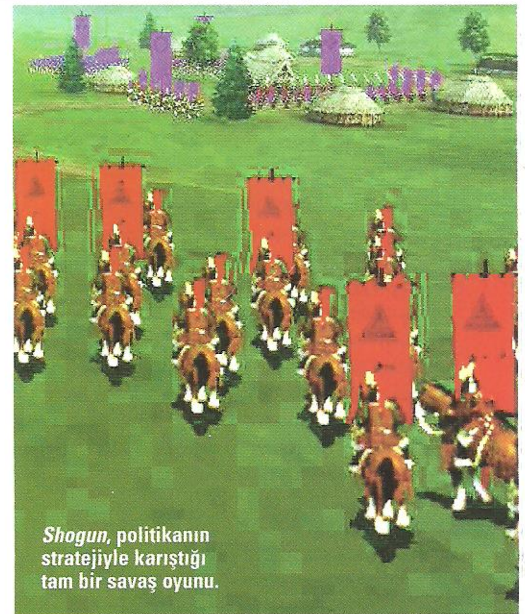
YAYINCI: ELECTRONIC ARTS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Savaş Meydanı

Güneşin samurayların üzerine doğduğu bir feodal Japonya. Feodal savaş aleminin gösterişi ve vahşeti EA'in gerçek zamanlı strateji destanıyla tekrar hayata döndürülüyor. Binlerce taburun formasyonunu bayrak tutan komutanlarına vereceğiniz emirler sayesinde değiştirebileceksiniz. Dönemin savaş meydanındaki gerçek haberleşme sistemine sadık kalınmış.

Hücum!

Hiçbir şey binlerce parlak zırhlı samurayı birbirilerine girmeleri için savaş meydanına göndermeye benzemez. Kurosawa'nın destanı *Ran* filminin hayranları en sonunda Japon ölüm sanatını daha yakından anlama şansını elde edecek.



Shogun, politikanın stratejiyle karıştığı tam bir savaş oyunu.

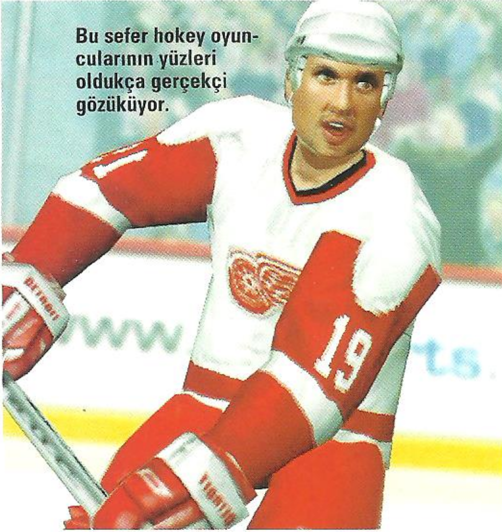
kenan9593



Spor Oyunları

"Oynayamayanlar, en azından öğretebilir"

Tabii her ikisini de beceremeyenlerin oturup ağlayacak hali yok. Şu bir gerçek ki hepimiz spora bayılıyoruz ama çeşitli nedenlerden (tembellik, vücudun deforme olması, vs.) dolayı oyunlara doğrudan katılamıyoruz. İşte biz de bu yüzden yapılabilecek en iyi şeyi yapıyoruz ve PC'lerimizin başına geçerek rahat bürositlerimizden kalkmadan dünya sporlarıyla buluşuyoruz. Arkanıza yaslanıp bu konforun keyfini çıkartın. Yılın geri kalanında oldukça sağlam spor oyunları sizi bekliyor.



Bu sefer hokey oyuncularının yüzleri oldukça gerçekçi gözüküyor.

NHL 2001

YAYINCI: EA SPORTS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL/EKİM

Oyun Sahası

Bu seneki en önemli şey oyuncuya daha fazla kontrolü verebilmek; takım isimleri, reklam ürünleri ve logolar tamamıyla kurcalayabileceğiniz ayarlardan sadece birkaçı. Görsel anlamda da çok şık gözüktüğünü söyleyebiliriz.

Sayı Yüzdesi

Oyunun harika gözükmesinin yanı sıra koyu hokey hayranlarının, bu serinin arcade tarzı oynanışından hiçbir zaman tatmin olamamaları da ayrı bir durum. Oynanabilirliğin belirgin bir şekilde değişmesi bu insanların fikirlerini değiştirecektir; böylece herkes bu güzel oyunun keyfini çıkarabilecek.

PGA Championship Golf 2000

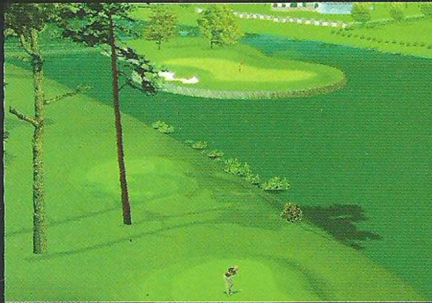
YAYINCI: SIERRA
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: MAYIS/HAZİRAN

Oyun Sahası

Serinin geçen seneki oyunu başarılıydı. Bu devam oyununda ilk göze çarpan yenilik bir kariyer modunun eklenmiş olması. Zaten mükemmel olan True Swing metodu daha iyi bir tempo kazanması için hassaslaştırılacak ve beş yeni parkur eklenecek. Parkur editörü çok daha geliştirilmiş ve kullanılışı basitleştirilmiş. Grafikler çok daha iyi gözüküyor.

Sayı Yüzdesi

Microsoft, *Links 2001* ile rekabeti kızıştırıyor ama Sierra muhteşem True Swing oynanış tarzıyla yine bitiş çizgisini ilk geçen olacak galiba.



Jack Nicklaus artık emekliye ayrılıp yerini başkalarına bırakmalı.

NBA Live 2001

YAYINCI: EA SPORTS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL

Oyun Sahası

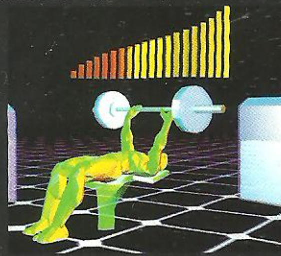
Oyuncuları durumlarına göre renklendirme olayı geliştirilecek ve Franchise modu çok daha detaylı olacak; tek bir hareketle üç takımdan en fazla 15 oyuncu taraf değiştirebilecek. Ayrıca oyunun ses ve grafik özellikleri de bir hayli geliştirilecekmiş.

Sayı Yüzdesi

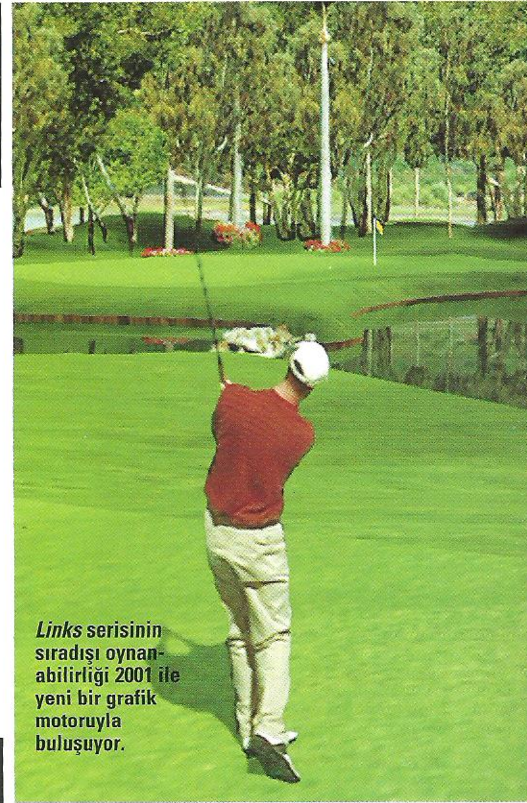
Arcade tarzı oynanışın üzerinde biraz daha çalışılması ve oyunun simülasyon yönünün biraz daha derinlik kazanmasıyla bu gelişen serinin tüm hayranlarını aradıklarını bulacak gibi.

Dört Gözle Bekleyeceğiniz Diğer Oyunlar:

- Microsoft'dan *NFL Fever 2001*
- EA Sports'dan *Madden 2001*
- Eidos'dan *Sydney 2000 Olympics*
- Microsoft'dan *NBA Inside Drive 2001*
- EA Sports'dan *FIFA 2001*



Olympics



Links serisinin sıradışı oynanabilirliği 2001 ile yeni bir grafik motoruyla buluşuyor.

Links 2001

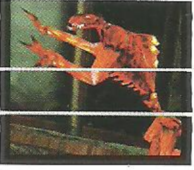
YAYINCI: MICROSOFT
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 SONU

Oyun Sahası

Links 386 ile *Links LS* arasındaki geçişten beri bu muhteşem seri böylesine sıkı bir atak yapmamıştı. Aslında güzel olduğu kadar güçlü olan yeni 3D grafik motoruyla yepyeni bir oyun sayılabilir. Yeni motorun en sağlam özelliği oyuna bir parkur editörü katması; *Links* serisi en sonunda bu alandaki rekabete ortak olabilecek. Yeni parkurlar, daha adı açıklanmayan üç yeni profesyonel ve tamamıyla hareketli 15 golfçu modeli (herbirinin kendine has bir kişiliği var), bir saha gözlemcisi ve standart golf sopası konfigürasyonları bu sabırsızlıkla beklenen golf oyununda yer alacak özelliklerden sadece bazıları.

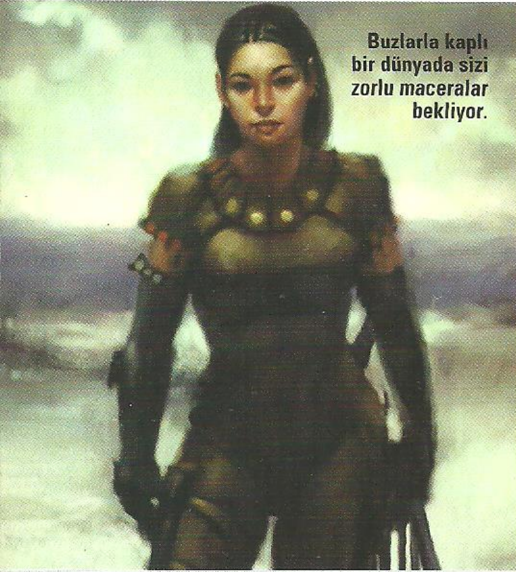
Sayı Yüzdesi

Son birkaç yıldaki durgunluğa rağmen *Links* serisi hala bütün önemli kabul edilen golf oyunları arasındaki yerini koruyor. 3D bir motora geçiş gerçekten büyük bir hamle. Tabii Access Software'in geçmiş performanslarını da unutmamak gerek. Umarız topu deliğe sokmak artık o kadar uzun sürmez. Biz en çok bu oyunu heyecanla bekliyoruz.



"Senin büyülerin benim +5'lik kılıcım yanında hiç kalır" **Roleplaying Oyunları**

Gerçek hayat bazen çekilmez oluyor, değil mi? Bir RPG oyuncusu için ofis odacıklarının prangalarından, evle iş arası gidip gelmekten ve günlük alışverişi yapmaktan kurtulmak ve şık bir kostüm giyip kılıcını savurmak veya hükümet adına çalışan bir gizli ajan olmak gibisi yoktur. Gerçek hayat kesinlikle onlara göre değildir. Onların ekmeği ve suyu karanlık zindanlar, ölümlü dünyanın ötesindeki güçler ve tamamlanacak muhteşem görevlerdir. Kendinizi bir müddet için bile olsa kaybetmek istiyorsanız bu oyunlardan birine takılın ve günü kurtarmak için kahramanca bir şey yapın.



Buzlarla kaplı bir dünyada sizi zorlu maceralar bekliyor.

Icewind Dale

YAYINCI: BLACK ISLE STUDIOS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Karakter Analizi

Icewind Dale, Forgotten Realms'ın buzlarla kaplı kuzey bölgesinde geçen bir *Baldur's Gate* türevi. Ülkemizde henüz yayınlanmayan R. A. Salvatore'nin kitaplarına dayanan oyun daha az yolculuk ve daha çok savaş içeriyor. Dünyanın merkezine doğru yapılan yolculuklar oyunun %90'lık kısmını kapsayacak. Mekanlar buzla kaplı alanlardan lav denizlerine kadar uzanıyor.

Deneyim Süreci

Baldur's Gate'in yaratıcıları bu defa daha zindan ağırlıklı bir oyunla karşımıza çıkıyor. Yüksek level'lara kadar (16 gibi) yükselebilmenizde cabası. Oyunun motoru ise bir çok iyileştirme içeriyor. Tüm bunların yanında ekranın yarısını kaplayacak kadar büyük yaratıklarda etrafınızda cirit atacak. Ufak yaratıklar ise karşınıza yığınlar halinde çıkacak. Yenilenen yapay zeka ile yaratıklar menzilli silah kullananları diğerlerinden ayırabilecek ve ona göre hedeflerini seçecekler. Partinizdeki elemanlar ise en başından sonuna kadar sizinle olacaklar ama arada partinize belli bir süre için NPC'lerde katılabilecek. Bekleyin çok az kaldı.



Ufacık zindanlarda bu kadar büyük yaratıklar olunca kaçacak yeriniz olmayacak!

Vampire: The Masquerade — Redemption

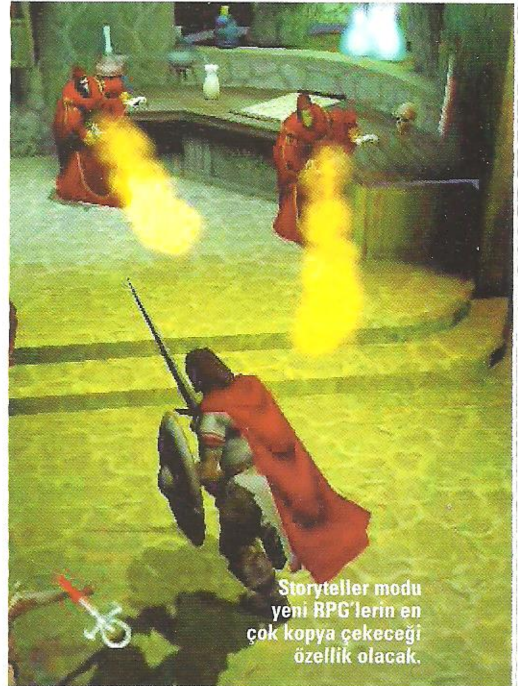
YAYINCI: ACTIVISION
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Karakter Analizi

Nihilistic, White Wolf firmasından konseptin bütün haklarını satın alarak ortaçağ Prag'ında başlayan ve günümüz New York'unda biten bir oyun yapıyor. Bir Haçlı vampiri olan Christof Romauld rolündesiniz; hikaye sizin vampir tarikatına karşı direnişiniz ve kendi yaşadığınız ikilemler üzerine kurulu. Kesinlikle çok derin bir oyun.

Deneyim Süreci

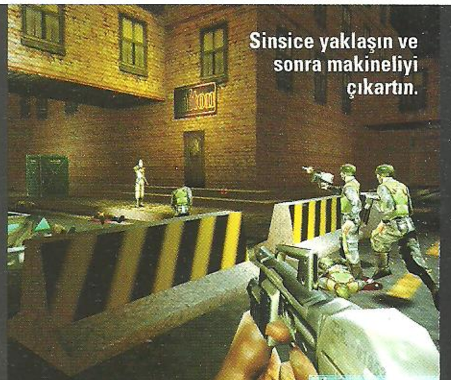
Akıcı kontrol sistemine ve etkileyici senaryoya gerçekten bayıldık; ama esas olay multi-player Storyteller modu. Bu modda bir oyuncu yönetici rolünü üstlenip gerçekçi diyaloglara ihtiyaç duyulduğunda NPC'lere hükmedebilir veya kahramanların yoluna çeşitli objeler ve canavarlar çıkarabilir. Storyteller modu sayesinde multi player seçeneklerin kontrolü tamamıyla sizde olacak. Galiba ufukta online RPG için bir devrim gözüküyor.



Storyteller modu yeni RPG'lerin en çok kopya çekeceği özellik olacak.



Nasıl yeni imajım? Hiçbir masraftan kaçınmadım.



Sinsice yaklaşın ve sonra makineliyi çıkartın.

Deus Ex

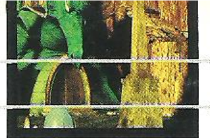
YAYINCI: EIDOS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Karakter Analizi

ION Storm, adventure özellikleri içeren bir RPG yapmak için *Unreal* motorunu seçmiş. Kahramanımız anti-terorist bir organizasyonun J.C. Denton adındaki özel eğitimli bir üyesi. Oyunun birinci şahıs perspektifi ve detaylı interaktif alemi sizi tam anlamıyla gelişmiş silahların, sokaklarda hüküm süren çetelerin ve akıl almaz komploların bulunduğu bir batağa sokuyor.

Deneyim Süreci

Ultima Underworld ve System Shock'un arkasındaki beyin Warren Spector, bir kez daha RPG'nin sınırlarını kırmaya hazırlanıyor. Etkileyici bazı silahlar ve çizgisel olmayan bir senaryo sizi bekliyor. Karakterleri dinledikçe hikayedeki entrikalar ve ihanetler ortaya çıkacak ve sizin de ağzınız açık kalacak. Şimdiden sabırsızlanıyoruz!



Roleplaying Oyunları



Uzun süredir bekliyoruz ama içimden bir his buna değeceğini söylüyor.



Bu muhteşem oyun RPG türünü hayata döndürmüştü ve şimdi devamıyla da kasasını dolduracak.



3D oyun dünyası gerçekten çok etkileyici gözüküyor.

Anachronox

YAYINCI: EIDOS
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Karakter Analizi

Final Fantasy gibi bir konsol RPG efsanesinden etkilenen *Anachronox*, sinematik ara demolar ve gelişmiş bir kamera sistemi kullanan aksiyon sahneleri vaat ediyor. Oldukça değiştirilmiş üçüncü şahıs *Quake II* motorunu tanıyamayacaksınız bile. Özellikle geleneksel bayrak yarışına karşılık gelen sıraya dayalı stratejik çarpışmalar ilgi çekici.

Deneyim Süreci

Elementor, MysTech'in teknolojik büyüleri ile silahların özelliklerini değiştirebiliyor. Oynanabilirliğe değişkenlik kazandıran başka bir olay'da oyunla beraber piyasaya sürülecek olan bölüm editörü. Square imzalı bu oyunu kesinlikle kaçırmamalısınız.

Baldur's Gate II: The Shadows of Amn

YAYINCI: INTERPLAY
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 AĞUSTOS

Karakter Analizi

Ünlü *Baldur's Gate*'in devamı olan bu oyun orijinal motorun üzerine bir güzel cila çekmiş. Oyun, aydınlatma efektleri ve hız konusundaki gelişmeler için bir 3D hızlandırıcıya ihtiyaç duyacak. Oyun orijinalinin birkaç katı büyüklüğünde olup üçüncü nesil AD&D kurallarını kullanacak.

Deneyim Süreci

Oyun ilkini bıraktığınız yerden devam etmenizi sağlayacak. Bioware ilk oyundan daha büyük bir alana yayılacak olan inanılmaz bir hikayeden bahsediyor. Benzer bir motor kullanılsa da el çizimi arka planlar ve derin senaryo oyun boyunca etkisi kaybolmayan bir atmosfer yaratıyor.

Summoner

YAYINCI: THQ
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Karakter Analizi

Descent: Freespace oyunuyla tanınan Volition, şimdi de 3D deneyimini RPG türüne aktarıyor. *Baldur's Gate*'den farklı olarak oyun tamamıyla 3D; detaylı animasyonlara sahip olacak karakterlerin dövüşleri adeta bir koreografiyi andıracak ve ana karakter çeşitli canavarlar, iblisler ve yaratıklar çağırabilecek.

Deneyim Süreci

Oyun birçok RPG'nin sonu (oyuncuların alternatif egolarından sıkıldıkları an) gibi başlıyor; ana karakter doğduğu kasabanın çoğunu katletmiştir. Hikaye inanılmaz derecede derin; acemi bir *Summoner*'ın çağırdığı canavar kazayla kasaba nüfusunun çoğunu yer ve böylece toplumdan dışlanan kahramanımız yeni maceralar için yola koyulur. Oyunun hızlı ve şık motoru size alternatif bir hayat sunacak.

Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor

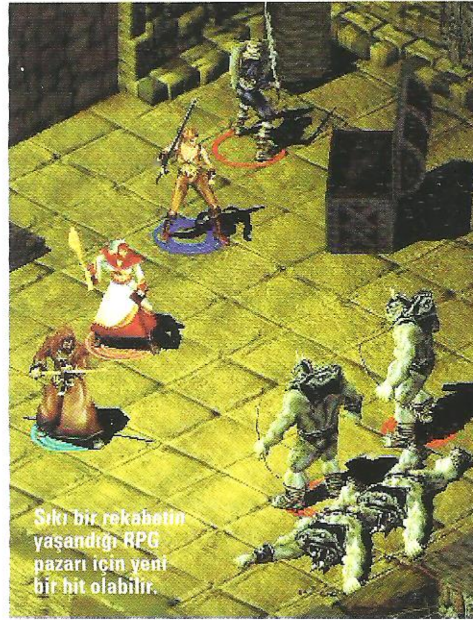
YAYINCI: SSI
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 EKİM

Karakter Analizi

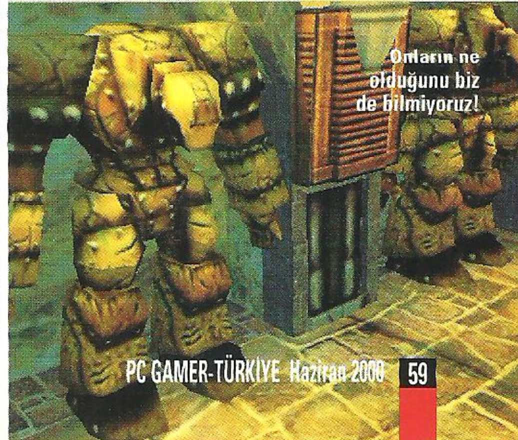
Stormfront Studios karakterlerin ve objelerin tamamıyla 3D olduğu izometrik perspektifli bir oyunda *en son üçüncü nesil masaüstü* AD&D *kurallarını* kullanacak. Dünyadaki her obje interaktif olacak, yani karakterler sandalyeleri itebilecek veya masaları devirip çarpışma sırasında kalkan niyetine kullanabilecek. Herhalde "thee" ve "thou" dediğimiz günlere geri döneceğiz. İyi dövüşen kazansın!

Deneyim Süreci

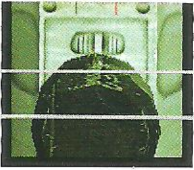
Özellikle savaşların sıraya dayalı olduğu düşünürsek, interaktif oyun dünyası bir sürü yeni stratejiyi de beraberinde getirecektir. Ayrıca *multi* player modları bu güzel oyunun tekrar değerini bir hayli artıracaktır.



Sıkı bir rekabetin yaşandığı RPG pazarı için yeni bir hit olabilir.



Onların ne olduğunu biz de bilmiyoruz!



"Jet egzozunda sosis pişirmek gibisi yok"

Simülasyonlar

Simülasyon hastaları için zor bir zaman. Önemli oyunların düşük satışları birçok projenin de iptal olmasına neden oldu ve sonuç olarak yıl boyunca kemerler sıkılacak. Muhtemelen bir başka sebep de bu oyun türüyle ilgili bakış açıları; yani simülasyon oyunlarının geleneksel oyuncuları (veya hastaları) ve ilk defa kokpite girecek olanlar türün irtifa kaybettiğini görünce fikir değiştirmiş olabilirler. Siz yine de bu yıl çıkacak olan şu birkaç alternatifle göklere (veya otobana) çıkma takıntınızı tatmin etmeye çalışın.


Amerikan semaları bir hayli hareketlenecek.

Crimson Skies

YAYINCI: MICROSOFT
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL

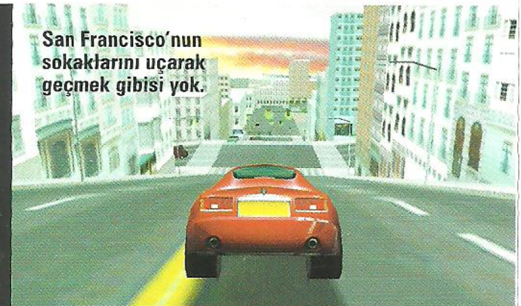
Kokpit Adabı

Yumuşatılmış bir simülasyon olan *Crimson Skies*, kolayca aksiyon oyuncularının listesine girebilecek türden bir oyun. Oyun için, alternatif tarihin gösterişli bir anlatımı veya bir tür ucuz roman denilebilir. Belki de sağlam it dalaşları durgun simülasyon pazarına ihtiyacı olan ivmeyi kazandırabilir. Bir 1998 FASA masaüstü oyunundan yola çıkılarak 1920 Amerika'sının küçük, birbiriyle savaş halinde olan parçalara bölündüğü varsayılıyor. Nathan Zachary ve hava korsanlarından oluşan çetesi, Robin Hood tadında zenginden çalıp fakire veriyor ve kötü güçlere karşı savaşıyor. Havadayken cesaret isteyen bir sürü maskaralık yapacaksınız. Bu olayların çoğu ara demo biçiminde oyunun motoruna dahil edilmiş. Uçuş modelleri özellikle gerçekçi olmayacak; bunun sebebi de uçuk tasarımlı uçakların ve sıradışı akrobatik manevraların ön planda olması.

Mil Hesabı

Eğer Microsoft, *Crimson Skies* ile başarılı olabilirse, ölü simülasyon pazarını tek başına hayata döndürebilir. Konsept, Rowan'ın 1995'de çıkardığı başarısız simülasyonu *Air Power*'dan geliyor; dev zeplinlerin, donanımlı pırpır uçakları taşıma görevini üstlendiği bir oyundu. Hayal gücünün bu çılgın örneği, heyecanlı bir hikaye ve adrenalin seviyesi yüksek bir aksiyon için başlangıç noktası olacak. Pırpır uçak fanatikleri muhtemelen oyundan pek zevk alamayacaklar ama aksiyon oyuncularının bayılacağı kesin.


Şu İngiliz şoförleri de kaldırıma çıkmaktan vazgeçemiyor.


San Francisco'nun sokaklarını uçarak geçmek gibisi yok.

Midtown Madness 2

YAYINCI: MICROSOFT
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 SONBAHAR

Kokpit Adabı

Artık San Francisco'nun çılgın yokuşları ve Londra'nın rüzgarlı sokaklarında turlayabileceksiniz; tabii Chicago'yu da unutmamak gerek. Bu genişletilmiş ve geliştirilmiş devam oyununda bir itfaiye aracı ve bir Aston-Martin Vantage DB-7'nin dahil olduğu dokuz yeni canavarla yola çıkabileceksiniz. Motor aynı ama daha gerçekçi sürüş fizikleri ve detaylı grafikler için bir miktar geliştirilmiş.

Mil Hesabı

Crazy Taxi, PC'ye gelene kadar (ki muhtemelen gelmeyecek), *Midtown Madness* en iyi serbest şehir turu atabileceğiniz oyun. Geliştirilmiş multiplayer desteği (orijinalindeki 'hırsız-polis' olayını daha eğlenceli kılacak ekstra opsiyonlar) ve bir San Francisco'lu dublörü veya bir Londra'lı taksi şoförünü oynayabileceğiniz bir Crash Course modu, *MTM2*'nin gerçekçi ve eğlenceli bir sürüş deneyimi olma konusundaki şöhretini pekiştirecektir.

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth

YAYINCI: MICROPROSE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: KASIM

Kokpit Adabı

Bombardıman simülasyonları genelde sıkıcı olur; çünkü onlarda savaş uçaklarının hızı ve manevra kabiliyeti yoktur. Wayward öncelikle bu konuya eğilip taktiksel uçuş planlamasının, Microsoft'un orijinalinde başarısız olduğu bu devam oyununun önemli bir parçasını oluşturmasına çalışıyor. Görev sırasında mürettebatın farklı pozisyonlardaki on elemanı arasında geçiş yapabiliyorsunuz.

Mil Hesabı

Bombardıman simülasyonlarının neden az olduğunu anlamak aslında çok basit; yapılmaları çok zor ve piyasada çok cazip bir konuma sahip değiller. Yine de bu ağır metal kütlesinin pilotluğunu yapmak oldukça heyecan verici bir olay, ayrıca mürettebat pozisyonları bir hayli detaylı; hatta elemanların hepsi 3D! Bir simülasyon olduğu kadar bir taktik oyunu da.

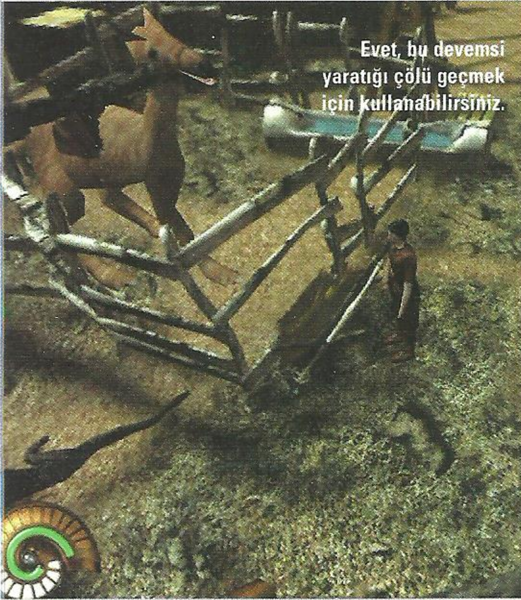


Aman dikkat edin de kendi bombardıman uçaklarınızı vurmayın.



"Cehennem sadece bir kelime, gerçek çok daha kötü"

Adventure Oyunları



Evet, bu devemsi yaratığı çölü geçmek için kullanabilirsiniz.

Uzun süredir can çekişmekte olan adventure türü cesur birkaç firmanın özverili çalışmaları sayesinde hala ayakta. PC, oyun aleminde kendini Sierra'nın tekst ve Lucas'ın ikon adventure'larıyla ispatladığı günden beri bu türün içerdiği yaratıcı özellikler birçok gelişmeye ön ayak olmuştur. Kendinizi gerçek dünyadan soyutlayarak birden esrarengiz olayların tam ortasında bulmak gibisi yoktur. Şüphesiz çok uzun ve zor bir yapım süreci sonucunda ortaya çıkabildiklerinden, son yıllarda 'az ama öz' taktiği uygulanmaktadır. Neyse ki aksiyon ve RPG türleri adventure kardeşlerini yalnız bırakmayarak beraberce olağanüstü oyunlara imza atıyorlar. Aslında ışık ve kamera kullanımındaki gelişmeler sayesinde senaryolar çok daha iyi ifade edilebiliyor. Esas oğlanı oynamaktan vazgeçemeyenlere sesleniyorum: "Gittiğiniz yerde gözlere ihtiyacınız olmayacak..."

The Time Machine

YAYINCI: CRYO INTERACTIVE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Derinlik Sarhoşluğu

Herhalde, adventure türünü yaşatmak için en yoğun çalışan geliştiricilerin başında Cryo gelir. Cryo yine bir ilke imza atarak edebiyat dünyasının en fantastik maceralarından biri olan, ünlü bilimkurgu yazarı H.G. Wells'in *Zaman Makinesi* romanını PC'ye uyarlıyor. Wells'in bizzat kendisi olan kahramanımız zaman makinesiyle 800,000 yılına gidiyor. Keşfettiği gelecekte insanlar, anılarının zamanın derinliklerinde kaybolmaması için zaman fırtınalarına karşı mücadele ediyor. Sadece bir kişi zamanı tekrar dengeleyebilir ve Wells'i evine döndürebilir: Kum Saati'nin Hakimi, Khronos... İşin ilginç yanı oyuna bir çocuk olarak başlıyor ve gittikçe yaşlanıyorsunuz. Senaryo oldukça sağlam. Aksiyon sahnelerine büyü efektleri eşlik ediyor. Bir kez daha söylemiş olacağım ama Fransızlar bu işi iyi biliyor.

Boyut Kapısı

Oyunun 'zaman' teması üzerine kurulmuş olması beni oldukça etkiledi. Tamamıyla 3D olan grafikler tek kelimeyle muhteşem. Grafiksel anlamda oyun tam bir başyapıt. Mekanların görselleştirilmesinde yeni WARP teknolojisi kullanılmış. Karakterler gerçek zamanlı 3D ortamlarda gezinirken dinamik kameralar da onları takip ediyor. Ayrıca her karakterin kendine has bir yapay zekaya sahip olması oyunu tekrarlanabilir kılıyor. Sizi bilemem ama ben keşke bir zaman makinem olsaydı da oyunun piyasaya çıktığı tarihe gidebilseydim diyorum. Kesinlikle yılın en baba adventure'larından biri.

Simon the Sorcerer 3D

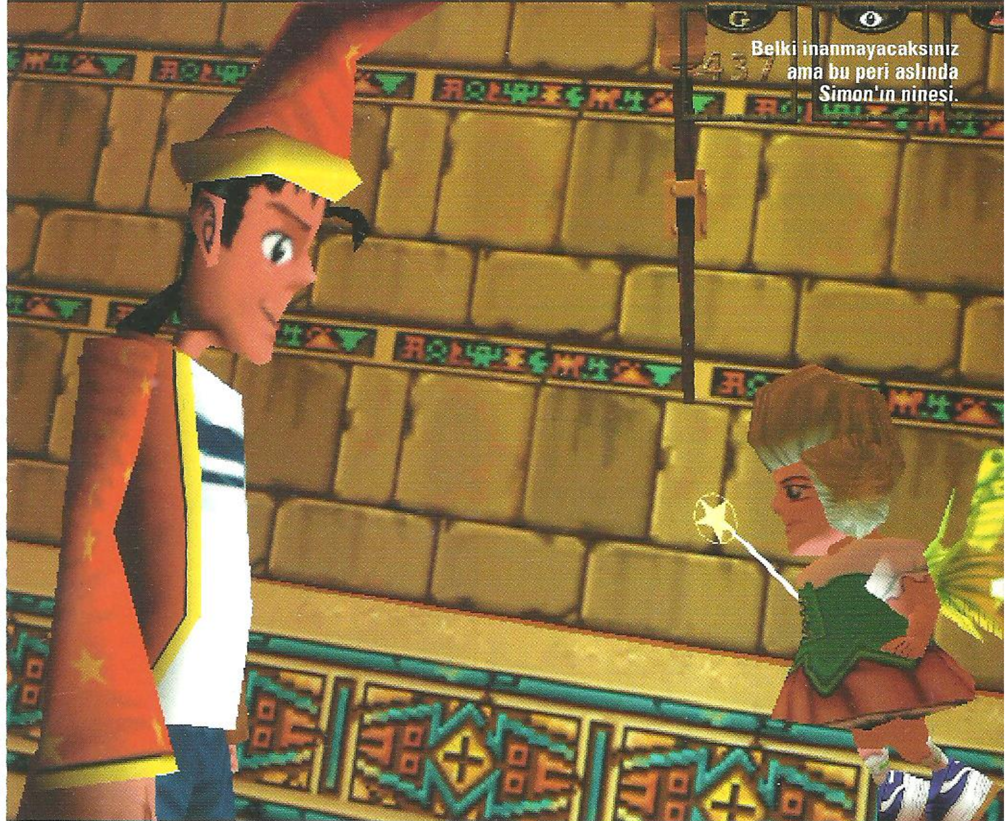
YAYINCI: HASBRO INTERACTIVE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Derinlik Sarhoşluğu

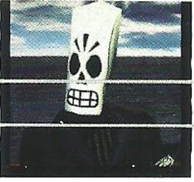
Simon yeniden sahnede! Bu yerinde duramayan genç büyücü kötülüğe karşı savaşmaya artık 3D devam edecek. Hikaye için kaldığı yerden devam ediyor denilebilir. Simon bir Aztek tapınağında vücuduyla ruhunu bir araya getirdikten sonra ezeli düşmanı Sordid'in evrene hakim olma planlarına engel olmaya çalışıyor. Eskiden olduğu gibi Simon yine oyun boyunca karşılaştığı karakterleri sinir bozucu esprileriyle çileden çıkaracak; onları bir güzel makaraya saracak. Hocanız Calypso ve kötü büyücü Sordid dışında yaklaşık 60 tane birbirinden renkli karakter mevcut. Yaptığınız büyülerle kendinizi bile şaşırtabiliyorsunuz. *Simon 3D* diğer adventure'lar gibi gerçekçi olmak için uğraşmıyor; aksine insanı günlük yaşantıdan uzaklaştıran fantastik bir alem yaratmaya çalışıyor.

Boyut Kapısı

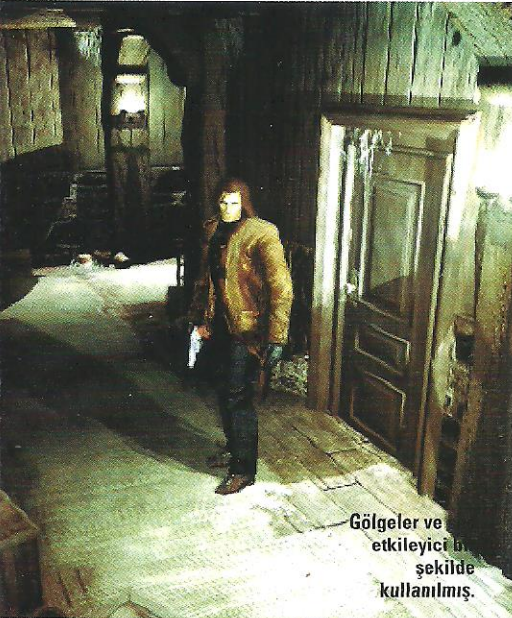
Adından anlaşılabileceği gibi serinin bu son oyunu tamamıyla 3D. Grafikler oldukça renkli ve göz alıcı. *Simon*, daha önce *Prince of Persia 3D*'nin kullandığı NetImmerse motorunu kullanıyor. Tabii Headfirst'ün ekibi motoru birazcık değiştirmiş. Oyunun gerçek zamanlı ortamlarında rahatça takılabilmek için kesinlikle bir 3D hızlandırıcıya ihtiyaç var. Sadece Simon'ın kendisi 600 poligondan oluşuyor ve sayısız yüz mimikleri de cabası. Grafikler aynen bir çizgi filmi andırıyor. Bulmacaları birçok farklı yolla çözebiliyorsunuz. Görünüşe bakılırsa, Simon bizi bayağı eğlendirecek.



Belki inanmayacaksınız ama bu peri aslında Simon'ın ninesi.



Adventure Oyunları


Gölgeler ve etkileyici bir şekilde kullanılmış.

Alone in the Dark 4

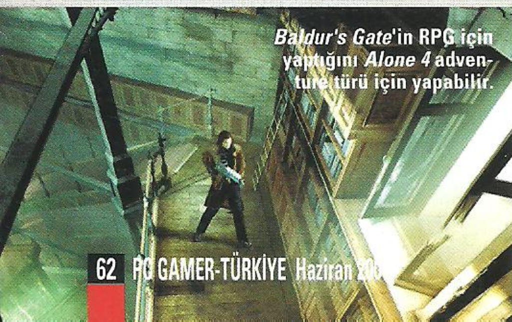
YAYINCI: INFOGRAMES
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 YAZ

Derinlik Sarhoşluğu

Edward Carnby uzun bir aradan sonra sanal anlamda korku adventure türünü oluşturan seriye geri dönüyor. Üçüncü şahıs perspektifine oldukça detaylı arka planlar eşlik ediyor; inanılmaz derecede ürkütücü ve gerçekçi aydınlatma efektleri sizi bekliyor. Bu yeni oyunun amacı, sizi sadece yüksek desibelli şangırtılar ve çığlıklar ile korkutmaktan çok tüylerinizi diken diken edecek bir atmosfer yaratmak.

Boyut Kapısı

Aslında tam bir devam oyunu olmasa da (oyun "dört numara" olmayacak; daha karar verilmemiş olan başka bir isim söz konusu) Edward Carnby'nin dönüşü gerçeği bizi şimdiden heyecanlandırıyor. Geliştirici Darkworks, bu devam eden efsanenin günün beklentilerini karşılayabilmesi için çok çalışıyor. Ürkütücü mekanlarla gizemli bir hikayeyi birleştirin ve devrimsel bir özellik olan düşmanlara karşı ışığı bir silah gibi kullanma olayını da unutmayın. Hiç şüphe yok ki *Alone 4* en çok beklenen adventure oyunlarından biri.


Baldur's Gate'in RPG için yaptığını *Alone 4* adventure türü için yapabilir.

The Longest Journey

YAYINCI: FUNCOM
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Derinlik Sarhoşluğu

Kahramanımız April Ryan dişi bir karakter ve bazı özel güçlere sahip (ama farkında değil). Hikaye aslında biraz karışık; birbirine zıt denilebilecek iki dünyanın (bilim ve büyü) çevresinde gelişiyor. Bu dünyaların arasındaki denge bir şekilde bozuluyor ve evren kaosa doğru sürüklenmeye başlıyor. Milyonlarca insanın hayatı sizin elinizde, çünkü sizden başka kimsenin bu iki boyut arasında geçiş yapmak gibi bir ayrıcalığı yok. Ryan, fiziksel anlamda Lara Croft kadar abartılmamış; çok daha mütevazı bir tip. Senaryo biraz Tolkien biraz da *Blade Runner* kokuyor; mitolojik ve dinsel temaların karışımından da bir doz enjekte edilmiş.

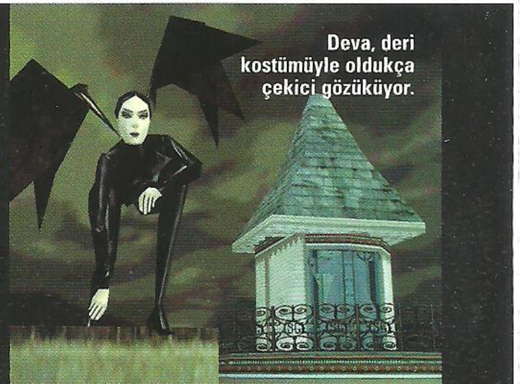
Boyut Kapısı

The Longest Journey koca bir 3D dünya içeriyor (aslında iki tane). 150'yi aşkın mekan, 60'dan fazla karakter ve tabii ki bir sürü bulmaca. Oyundaki arka planlar öyle sağlam hazırlanmış ki bazen bir bulmacayı çözemeseniz bile manzaraya dalarak kafanızı dağıtabiliyorsunuz. Oyun Funcom tarafından geliştirilen çok yönlü bir motor kullanıyor. Gerçek zamanlı aydınlatma efektleri, dinamik renkler, hareketli ışık kaynakları ve saydam yüzeyler üzerinde bayağı bir zaman harcanmış. Ayrıca herbiri 1000' den fazla poligondan oluşan 3D karakterler için hareket yakalama tekniği kullanılmış. Oyun görsel anlamda tam bir şaheser.


Grafikler oldukça detaylı.



İşte yayına başlıyoruz!


Deva, deri kostümüyle oldukça çekici gözüküyor.

Devil Inside

YAYINCI: CRYO INTERACTIVE
>>> ÇIKIŞ TARİHİ: 2000 İLKBAHAR

Derinlik Sarhoşluğu

Alone in the Dark'ın yaratıcısı Hubert Chardot yeni bir oyunla karşımızda. Cryo türe olan bağlılığını bir kez daha ispatlıyor. Oyunun bir Hollywood filminden hiçbir eksiği yok, hatta fazlası var bile denilebilir. Eskiden bir polis olan gazeteci Dave Ackland bir kablolu televizyon kanalı için garip olayları araştırıyor. Ama kahramanımız sıradan biri değil; onun özel bir gücü var. Kendini, doğa üstü güçlerinin yanı sıra şeytani bir cazibeye sahip olan dişi ikizi Deva'ya dönüştürebiliyor. Tabii olaylar Halloween gecesi kopuyor. Dave vahşi cinayetlerin işlendiği lanetli bir eve giriyor ve cehennem zebanilerini bir kez daha geldikleri yere yollamak için kolları sıvıyor. Bu arada bütün olay canlı olarak bir TV şovunda gösterilmekte. Sizi bilmem ama benim burnuma kan kokusu geliyor...

Boyut Kapısı

Olağanüstü bir konsept; yani yanınızdaki kameraman sayesinde mücadelenizin milyonlar tarafından canlı izlenebilmesi çok ilginç. Tabii bir de dişi ikizinizin olması şizofrenik bir olay. Zaten Fransızlardan başka nasıl bir senaryo beklenebilirdi ki? Aksiyonun bolca serpiştirildiği bu adventure oyunu grafiksel anlamda da sizi düş kırıklığına uğratmayacak. Mekanlar ve karakterler tamamıyla 3D; dokular üzerinde oldukça uğraşılmış. Üç farklı kamera açısı arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Özellikle kameramanın bakış açısından oynayabilmek oyuna çok değişik bir hava katmış. Menülerin tasarımı bile bir harika. Bu oyunun gerçekten özel bir tarzı var.

Oyun Programcıları!

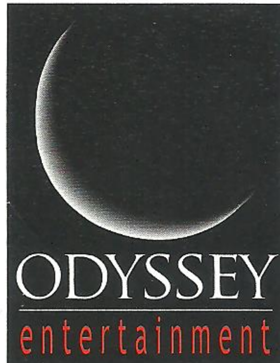
Hayaliniz Gerçekleşiyor...



ODYSSEY ENTERTAINMENT, bilgisayar oyunlarını seven, bu alanda kendini göstermek için fırsat arayan, yaratıcı, hevesli, iddialı ve kendine güvenen

Oyun Programcıları Aramaktadır.

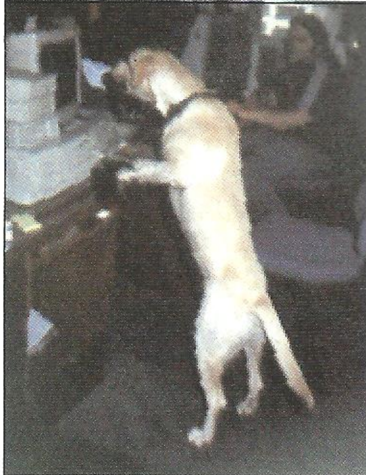
İlgilenen adayların özgeçmişlerini faks yada posta ile göndermeleri gerekmektedir.



Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli-İSTANBUL Tel:0212 233 10 50-51 Faks:0212. 219 00 85

Badi Sit!

Ofisimizde yeni bir dostumuz var artık! Masamızda otururken gelip başını kucağımıza koyduktan sonra iri gözleriyle "Bana ne vereceksin?" diyen küçük bir dost. Aslında ofise ilk geldiğinde onu bir anda serseme çeviriverdik. Her taraftan "badi badi" diye seslenen yaklaşık 20 kişi yüzünden hayvancık bir anda şaşkınlığa uğradı. Bir süre sonra ise etraftan "hayır, yapma, olmaz" sesleri duyulmaya başladı, ama derdimizi badi'yle bir türlü anlatamıyorduk. Her seferinde bize "I don't understand" bakışı atıyordu ki sonunda sahibi Sayaka'nın sayesinde Badi'nin komutları İngilizce olunca algılayabildiğini öğrendik (Görünüşe göre biz fazlasıyla global bir ofis yapısına sahibiz). Tabi biz bu anlaşmazlık çözülmeden önce pratik Türk zekamız sayesinde, dünyadaki her köpeğin anlayabileceği tek dil olan, "kemik" ile oyun oynamaya başlamıştık bile. Bir yerden sonra ise bu sevimli dostumuza şirket kültürümüzü aşılamaya başladık. Zaten bütün gün bilgisayar karşısında oturup günde binlerce tıklama yapan ve devamlı klavye tıkırdatan bu kadar insan arasında bir köpek bile duyarsız kalamazdı. Meraklı gözleriyle bize bakmaktan sıkılan Badi, en sonunda her bulduğu boş bilgisayara kurulup onları da kurcalamaya başladı. Sayaka'nın söylediğine göre yaklaşık 15 komutu anlayabilen bu zeki köpeğe biz de inatla "cut, copy, paste" gibi komutları uygulamalı olarak öğretmeye çalıştık. Ne kadar başarılı olduğumuz belli olmuyor mu?



Badi'yi QuarkXPress öğrenirken görüyorsunuz,

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemesinde, iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz minimum donanım konfigürasyonu. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda istediğiniz performansı alamayabilirsiniz. Bu yüzden gerçekten ihtiyacınız olan performansı elde edebilmeniz için gerekli konfigürasyonu, oyunları bir çok farklı sistemde test ettikten sonra size öneriyoruz.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK

Çok az oyun %90'ın üzerinde puan alabilir; ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'ın üzerinde puan verdiğimiz her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebiliceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL

Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasalar da bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey fazlasıyla dikkate değer. Ayrıca uzmanların zorlu testlerinden geçirerek, ince eleyip sık dokuduktan sonra seçtiği bazı başarılı oyunlar da bu aralığa düşecektir. Eğer daha önce denemediğiniz bir oyun türü varsa bu aralıktakiler başlangıç için biçilmiş kaftan sayılır.

79%-70% ÇOK İYİ

Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar. Yine de piyasada bunlardan daha iyi oyunların olduğu konusunda rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ

Akla yatkın, ortalamanın üstü oyunlar. Satın almaya değer ama, büyük bir olasılıkla daha yüksek puan almasını engelleyen bir kaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA

Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama, paranızı harcayacak daha iyi alternatifler mutlaka mevcuttur.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA

Düşük kaliteli oyunlar. Sadece bir kaç zayıf, kurtarıcı özellik bu oyunları bir alttaki kategorinin sonsuz boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE

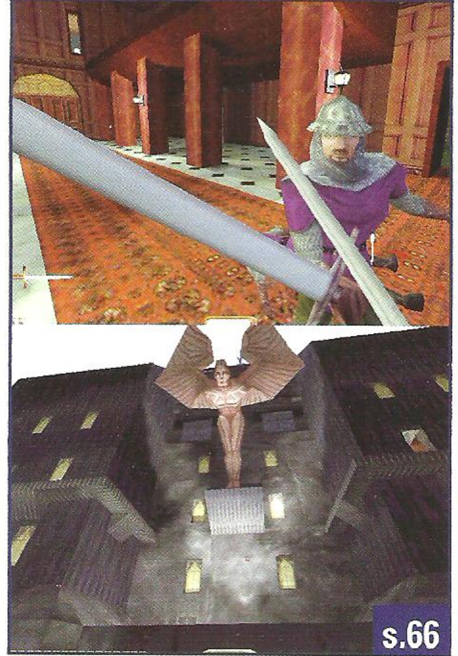
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçın ve sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

AYIN OYUNU

Her ay benzerlerinin ötesine geçen, incelediğimiz diğer oyunlardan daha iyi olan bir oyuna "*PC Gamer* Ayın Oyunu Ödülü"nü veriyoruz. Bu oyunları arşivinize gönül rahatlığıyla katabilir ve hiç sıkılmadan uzun süre oynayabilirsiniz. İşte bu ay kazanan oyunumuz...



THIEF 2: The Metal Age



s.66

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ



Her ay %89 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

SOLDIER OF FORTUNE



s.72

TÜRÜ	Aksiyon	GEREKENLER	PII 266, 48MB RAM, 250MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart
ÜRETİCİ	Looking Glass	ÖNERİLEN	PII 400, 64MB RAM, 600MB hard disk alan
YAYINCI	Eidos Interactive	MAKSİMUM OYUNCU	1

Thief II: The Metal Age

Ayın Oyunu PC GAMER Haziran 2000

Siyah giysilerinizi astığınız yerden çıkartın ve özlediğiniz o hırsızlık maceranıza geri dönün.

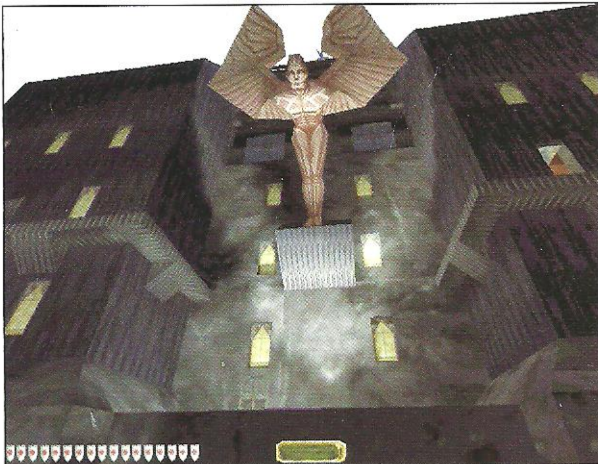


Daha zeki koruma görevlileri, hakkınız olanı "çalmanızı" zorlaştırıyorlar.

Looking Glass Studios elindeki şansı bir kez daha doğru kullandı ve *Thief*'in ikincisini piyasaya sürdü. 1998 yılında first-person shooter dünyasında egemen olan pek çok oyun arasından orjinalliğiyle sıyrılmayı başarmış bir oyundu *Thief*. Bu öznel sinsilik oyunun başarılı olup olmayacağı hakkında Looking Glass Studios o zamanlarda pek de emin değildi. Şanslarını arttırmak amacıyla oyunun hırsızlık yönünün yanı sıra *Thief*'e, pek çok canavar biçme aksiyonu da eklediler. Fakat ne yazık ki bu zombi savaşı bölümleri başarılı olamadı çünkü oyuncular hırsızlık daha ağır basan bir oyun istiyorlardı. Bu kez Looking Glass onların sözünü dinledi ve ortaya sinsiliğin çok daha ağır bastığı bir devam oyunu çıkardı. Üstelik yepyeni hırsızlık araçları ve daha zor bir öyküyle birlikte.

Thief'in çok tutulmasının en önemli nedenlerinden biri de fantastik bir dünyayı ele alıp, böyle bir atmosferde büyü ve teknolojiyi bir arada kullanmasıydı. Bu aslında örneği az bulunur bir deneme. Genellikle büyünün olduğu yerde hemen her durum büyü ile çözülür ve fantastik dünyalarda teknoloji sadece çok az bir düzeyde kalır. Teknoloji öne çıktığında ise normal şartlarda aslında kendisi başlı başına büyüsel bir durum olarak ortaya konulur. İkisinin dengeli birleşiminin yaratabileceği sorun; iki farklı karakteri olan büyü ve teknolojinin birleşiminden ortaya anlamsız bir karışım çıkabilme riskiydi. *Thief*'te bu sorun ustaca giderilmişti ve *Thief II*'de Looking Glass bu başarısını gölgeleyecek bir hataya düşmemiş.

Aynı ilk oyunda olduğu gibi bu oyunda da Garrett sizin bu dünyada yaşatacağınız ve her türlü hareketinden sorumlu olduğunuz karakter. İlk oyunu oynamamış olan talihsizler için kısaca hatırlatmak gerekirse Garrett herşeyden önce usta bir hırsız. Onun hayatta kalmasını sağlayan en güçlü silahı kılıcı değil, sinsice kullandığı gölgeler. Bir savaşçı gibi düşmanıyla yüzyüze karşılaşıp onu öldürmek bir hırsızın stili değil. Bazıları tarafından pek de onurlu sayılmayacak olan "arkadan saldırma" Garrett'ın en favori tekniği. Dostu olan gölgelerin arasında durup, doğal bir görünmezlik kazandıktan sonra yanı başından onu görmeden ve hiçbir şeyden haberi olmadan geçen düşmanları çoğu zaman onlara neyin saldırdığını öğrenme fırsatı bulamıyorlar.



Grafikler diğer FPS'lere göre oldukça modası geçmiş gibi görülebilir ama oyun bunu başarılı mimari tasarım ve yeni dokularla kapatıyor.

Garrett'ın her görevde pek çok amacı bulunuyor. Ama bunlardan en önemlisi akıllıca davranarak görevin sonuna kadar sağ kalabilmek. Eğer *Thief*'de başarılı olmak istiyorsanız aklınızda tutmanız gereken bir şeyi nasıl yaptığınız değil. Yaptığınız şeyin sizin için ne kadar karlı olduğu. Bazen daha zeki olmak, daha güçlü olmaktan çok daha eğlenceli olabilir.

Thief, pek çok oyunun tersine aydınlatmayı bir görsel güzellik aracı olarak kullanmıyor. Farkedilmeden işini halletmek isteyen bir hırsız için karanlık yaşamın kaynağıdır. Düşmaqnlarınızın meraklı gözlerinden kurtulmak için bulabildiğiniz tüm gölgeleri kullanmalısınız. Ekranın altında, ortada ne kadar farkedilebilir olduğunuzu gösteren bir taş bulunuyor. Basit bir işleyiş tarzı olan bu taş eğer siyahsa o anda görünmezsiniz ama eğer sarıysa güneş ışığı altında parlayan bir kristal kadar göz önündesiniz demektir. Bunu sadece bulunduğunuz mekanda ne kadar ışık olduğu belirlemiyor. Bunun yanısıra o anda ne kadar gürültü yapmakta olduğunuz ve elinizde hangi silahın hazır bulunduğu da belirleyici oluyor. Bu taşın parlak sarı olmasının, sürekli hoş karşılanmayacağı yerlerde dolaşma alışkanlığı olan bir hırsız için pek de sağlıklı olmayacağı kesin.

Garrett'ın bir önceki hikayesi biraz hüzünlü bir öyküydü. Sonunda kurtuldu ama

bir gözünü kaybetmek, ekmeğini taştan çıkartan bir hırsız için hiç bir zaman sevinçle karşılanacak bir olay değildir. *Thief II*'de kasabaya yeni bir şerifin gelmesi, hırsızlar ve yeraltı işleriyle uğraşanlar için hayatı zorlaştırıyor. Bunun yanısıra Garrett, yoksullar ve mülksüzlerin geceleri garip bir şekilde kayboluşları konusunda şerifin bir şeyler bildiğinden şüpheleniyor. Oyunda işleri daha karışık bir hale sokan diğer bir nokta da, bir dizi gürültülü makina ve kamerayı oyunun fantastik ortaçağ dünyasına taşıyan Mechanics adlı bir grubun varlığı.

Oyunun temel teknik dünyası ilk *Thief*'dekine oldukça benziyor. Görev aralarında sizi amacınızı anlatan sahneler konuşmalar ve görüntüler açısından çok başarılı. Yükleme ekranları basit ama sizi sıkmıyor. Ayrıca oyunda bir diğer önemli nokta da önceki *Thief*'de olduğu gibi bunda da bir görevde elinize geçen parayı sonraki bölüme taşıyamayacağınız. Bu yüzden elinizdeki her kuruşu harcamaya bakın. Vine ve gas okları en dikkat çekici yeni silahlar ve görünmezlik ile yavaş düşüş iksirleri en kullanışlı yeni araçlar. Ama eklenenler arasında en etkileyici olan kesinlikle Garrett'in mekanik gözüyle bağlantı kurmaya yarayan ve normal şartlarda göremeyeceğiniz yerlere göz atmanızı (hem de tam anlamıyla) sağlayan küre. Eğilip bakmanızın tehlikeli olabileceği köşelerden bu küreyi gönderiyorsunuz ve o mekanın güvenli, balıkgözü bir görüntüsünü elde ediyorsunuz. Hiç de ucuz bir alet değil ama ona harcadığınız her kuruşu kesinlikle hak ediyor.

Oyunda asla bir hırsız olduğunuzu unutmamalısınız. Bu yüzden düşmanlarınızı kılıcınızla biçmek yerine hırsızlık yeteneklerinizi kullanmanız gerekli. Eğer kendinizi bir yaratıkla göğüs göğüse savaşırken bulursanız emin olun ki yalnış bir şey yapmışsınız ve büyük ihtimalle ya çok kısa bir süre içinde öleceksiniz ya da ağır yaralanacaksınız. Eğer göğüs göğüse savaştığınız düşmanlarınızın sayısı birden fazlaysa ihtimaller bir anda teke iniyor; öleceksiniz. Garrett'ın sıklıkla kullanması gereken özellikleri gölgelerde saklanmak, farkedilmeden ilerlemek ve bir anda gölgelerden sıyrılarak düşmanın arkasından kısa sürecek bir saldırı da bulunmasıdır. Bu yüzden kahramanlık yapmaya çalışmayın.



Oyunda teknoloji hiç beklemediğiniz anlarda karşınıza çıkıyor. İşte karışık bir kilit sistemi.

Garrett'in en insani saldırı şekli elindeki siyah kısa sopayla yaptığı saldırılardır. Bu sopayı eğer ensenin doğru yerine oturtabilirseniz en sağlam koruma görevlisini bile uzun sürecek bir uykuya gönderebilirsiniz. Eğer düşmanlarınız, kendinizi daha gaddar hissetiğiniz bir anda karşınıza çıkarlarsa onlara oklarınızla hatta kılıcınızla da saldırabilirsiniz. Sonuçlar benzer ama daha ölümcül olacaktır.

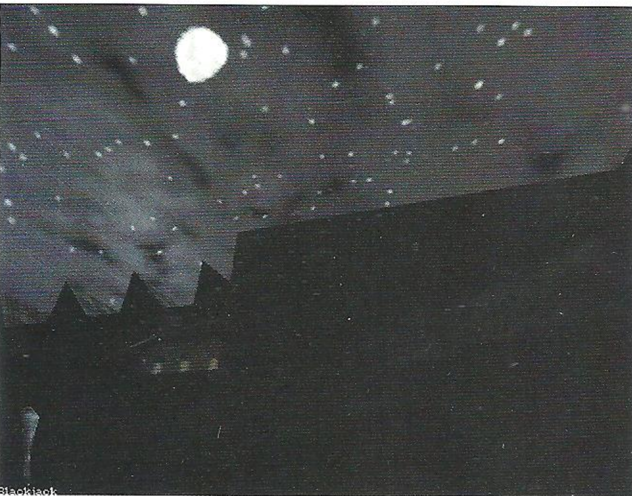
Garrett'ın bu saldırı çeşitleri dışında daha önemli yetenekleri de bulunuyor. Bu yeteneklerinizde ustalaşmak sizin için, kesinlikle herhangi bir sıcak temasa girmekten daha yararlı olacaktır. Örneğin tam önünüzde size arkası dönük bir koruma görevlisi var. Cebinden ise o anda sizin çok ihtiyacınız olan bir anahtar sarkıyor. Eğer onu öldürerek o anahtara sahip olmayı seçerseniz, çıkaracağı gürültü, ortalıkta yatan bir ceset gibi işinize gelmeyecek durumlarla uğraşmak zorunda kalırsınız. Onun yerinine, her hırsızın yapacağı gibi elinizi yavaşça uzatıp anahtarı çalmak daha kolay ve sağlıklı bir yöntem olacaktır. Üstelik yankesicilik yapmak, öldürmeye oranla daha sonra başınızı ağrıtabilecek sonuçlar doğurma ihtimali daha az olan bir yöntemdir.

Kullanabileceğiniz bazı araçlar da işinizi kolaylaştırma da size yardımcı olacaklardır. Bazı durumlarda bir görünmezlik ya da hız iksirinin, içine sürüklenmekte olduğunuz ölümcül bir durumlardadan sizi ne kadar çabuk ve sorunsuz kurtaracağına şaşıracaksınız.

Thief II'de toplam 15 görev bulunuyor. Bu sayı iki CD'lik bir oyun için az gibi görünebilir ama her bir görevin inanılmaz detaylı ve karmaşık işlerden oluştuğunu düşünürseniz o kadar da az olmadığını göreceksiniz. Gecenin bir yarısında çok sıkı korunan bir bankaya girmek gerçekten de çelik gibi sinirler gerektiyor. Bu heyecanı yaşamak adeta en sevdiğiniz gerilim filminin bir parçası olmaya benziyor. İlk *Thief*'te yapay zekanın bazı sorunları vardı. Örneğin koruma görevlileri, Garrett masa ya da sandık gibi kendilerinden daha yüksek bir yerde olduğunda onu farketmiyorlardı. Bu sorun *Thief II*'de çözülmüş ama yol bulma hala bir sorun olarak karşımıza çıkıyor. Koruma görevlileri hala Garrett'ı gördüklerinde, önlerinde ne olduğunu umarsamadan dümdüz bir yol izleyerek ona doğru koşmaya başlıyor. Yeni mekanik yaratıklar da çok parlak sayılmazlar. Ama oyunundaki buharla çalışan garip makinalar, tüm gürültülerine rağmen, atmosferi kesinlikle zenginleştiriyorlar.

Thief II'nin en zayıf yanı aynı orjinal *Thief*'te olduğu gibi, modası geçmiş grafikleri. Oyunun grafik motoru 16-bit renk çözülümüne izin veriyor ve yepyeni güzel dokular var ama şu da bir gerçek ki *Thief II* şu anda first-person shooter piyasasındaki diğer oyunların grafikleriyle yarışabilecek bir durumda değil.

Fakat dünyadaki hiç bir süslü ve göz alıcı grafik, *Thief II*'nin doğal olarak yarattığı etkiyi yaratamaz. Bu kesinlikle son derece eğlenceli ve kaçırılmaması gereken bir oyun.


Eğer hava kararmış ve ay da çıkmışsa bir hırsızın mesayi saati başlamış demektir. Kolay gelsin.

SON KARAR

ARTILAR: Ustaca hazırlanmış oynanış; güçlü level tasarımı; güzel yeni aletler.

EKSİLER: İkinci sınıf grafikler; ufak tefek yapay zeka sorunları

SONUÇ: Orijinalinden daha özenli bir çalışma. Bu oyun FPS türünü biraz farklı bir noktaya taşıyor.

PC GAMER TÜRKİYE **90%** MÜKEMMEL

TÜRÜ	Real-time strateji	**GEREKENLER**	PII 233, 32MB RAM, 10X CD-ROM Sürücü, 200MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	Philos Labs	**ÖNERİLEN**	PII 300, 64MB RAM,20X CD-ROM Sürücü
YAYINCI	Ubi Soft	**MAKSİMUM OYUNCU**	1
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ		Odyssey Entertainment - 0212.233 10 50-51	

Theocracy

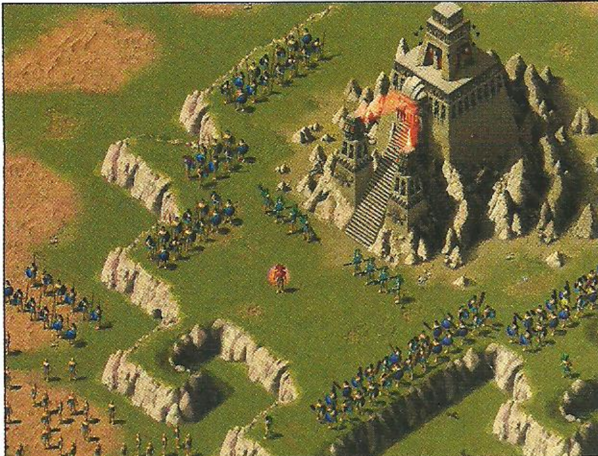
Philos Labs, Aztek uygarlığının ilginç yapısını alıp bunu bir real-time strateji motoruyla sizlere sunuyor.


Eğer sitenizin hızına hiç güvenmiyorsanız böylesine kalabalık bir savaştan uzak durmalısınız.

Geçtiğimiz bir kaç yıl içinde, başlıca amacınızın dünyayı ele geçirmek olduğu real-time strateji oyunlarında bir düşüş yaşanıyordu. Kaynak yönetimi, araştırma ve ele geçirme konularında uzmanlık gerektiren bu tür oyunlar geçtiğimiz yıl *Imperialism, Seven Kingdoms* ve *Age of Empires* gibi büyük olay yaratan oyunların piyasaya çıkmasıyla tekrar hayata döndü. İşte şimdi de Ubi Soft'un dağıtımını üsteldiği, Macar bir tasarım grubu olan Philos Labs'ın geliştirdiği *Theocracy* bu pazarda yer edinmeye çalışıyor.

Daha önce pek çok değişik kültürün başına geçip dünyayı parmağınızda oynattınız. Bu sefer sıra Aztek uygarlığına geldi. Amerika kıtasının en garip misafirleri olan bu uygarlık hakkında söylenenler ve yazılanlar çok fazlayken ne yazık ki kanıtlananlar da bir o kadar az. Bu yüzden yaklaşık 40 yıllık bir ön araştırma gerektirecek bu uygarlığın tüm yönleriyle bilgisayarınızda yer almasını beklemeyin. Philos Labs, Aztek uygarlığının farklı ve ilginç yapısını alıp bunu herkesin severek oynayabileceği bir real-time strateji motoruyla birleştirip sizlere sunuyor. Yani oyun bir belgesel havasında değil, o dönemin atmosferini yaratıcı bir oynanabilirlikle birleştiren başarılı bir real-time strateji.

Theocracy'de ilk yapmanız gereken kendi kabilenizin özelliklerini belirlemek. Bir puan dağıtma sistemi sayesinde halkınızın hangi konuda daha üstün olacağını seçiyorsunuz. Başlangıçta sayıca ufak olan kabileniz zaman içinde büyümeye başlıyor. Kabilenin gençleri on yaşına geldikleri zaman, rahipleri ziyaret ediyorlar ve gelecekte ne işle uğraşacaklarını belirliyorlar. Bu belirlendikten sonra çocuklar kışlalara ve okullara gidiyorlar. Daha sonra eğitim süreci başlıyor ve sonuçta bir işte uzmanlaşmış adamlarınızı yaratmış oluyorsunuz. Teokratik bir idare biçimini benimsemiş herhangi bir uygarlıkta olacağı gibi *Theocracy* oyununda da rahip sınıfı çok önemli. Tanrılarla olan ilişkilerinizi ayarlamak, büyü ve bilimle uğraşmak gibi önemli görevleri var.


Teokratik bir yönetim örneği; rahip başköşede ve diğerleri onun etrafında.

Oyunun amacı Amerika kıtasındaki toplam 50 eyaleti kontrol altına almak. Ve oyununun başladığı tarihten tam yüz yıl sonra ortaya çıkacak olan İspanyol istilasından Aztek'leri kurtarabilmek. Bu 50 bölgeyi savaşarak elde edebileceğiniz gibi diplomatik yeteneklerinizi de kullanabilirsiniz. Diplomatik anlaşmalar sonrasında sizinle tam on yıl müttefik olarak kalan bir bölge, bu on yılın sonunda size otomatik olarak katılıyor. Pek çok uygarlık kurma oyununda olduğu gibi *Theocracy*'de de ordunuzu geliştirmeyi ve kaynak toplamayı dengelemeniz gerekiyor, böylece halkınızı besleyebilir, yeni yapılar yapabilir ve daha fazla rahip, asker ya da işçi üretebilirsiniz.

Rahiplerin işlerini sürdüreceği farklı piramit çeşitleri bulunuyor. Bunlardan ilki oyunun en ilginç özelliklerinden biri olan insan kurban etme işlemlerinin yapıldığı Pyramid of Sacrifice. Bu belki bazılarınız için biraz saldırgan bir eklenti gibi görünebilir ama Philos Labs'ın yöneticilerinden Zsolt Vamosi bunun Aztek uygarlığında gerçekleştirilen bir olay ve tarihsel bir gerçek olduğunu belirtiyor. Uygarlığın önemli bir özelliğini ortaya koyan bu kurban etme olayının her hangi bir şekilde vahşet görüntüleriyle ortaya konmaması da *Theocracy*'nin, pek çok FPS oyunundan daha masum bir oyun olma özelliğini korumasını sağlıyor. Aztek uygarlığında köleler ya da tutsaklar savaş tanrısı Huitzilopochtli"e adak olarak sunulurlardı. Bir dönem sonra köleler azalmaya başlayınca Aztekler, sadece tanrılarına adak elde edebilmek için savaşlar çıkarmaya başladılar.

Theocracy'de Pyramid of Sacrifice, kurbanların ruhlarından mana elde etmek için kullanılıyor. Böylece rahipler büyüleri için gerekli manayı elde etmiş oluyorlar.

Diğer bir piramit ise; Pyramid of Magic. Burada yeni büyüler araştırılabilir ya da zaten bilinmekte olanlarda ustalaşılabilinir.

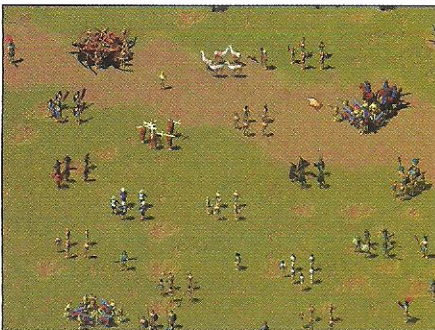
Pyramid of Invention ise real-time strateji oyunlarında alışık olduğumuz araştırma binlarını temsil ediyor. Bu piramitte yeni silahlar ve kalkanlar araştırılabileceği gibi zaten var olanlar geliştirilebilir.

Oyunda iki farklı harita bulunuyor; stratejik ve taktik haritaları. Stratejik harita bütün eyaletleri aynı anda görmenizi sağlayan ve zamanın sürekli işlediği bir alan. Orduları ve karavancıları izleyebilir, eyaletlerin el değiştirmelerine şahit olabilirsiniz. Tek bir eyalete yakından bakmak istediğinizde ise zaman duruyor. Bu eyalet haritasında adamlarınıza emirler verebilir ve yeni binalar yapabilirsiniz. Zaman sadece tekrar stratejik haritaya döndüğünüzde çalışmaya başlıyor.

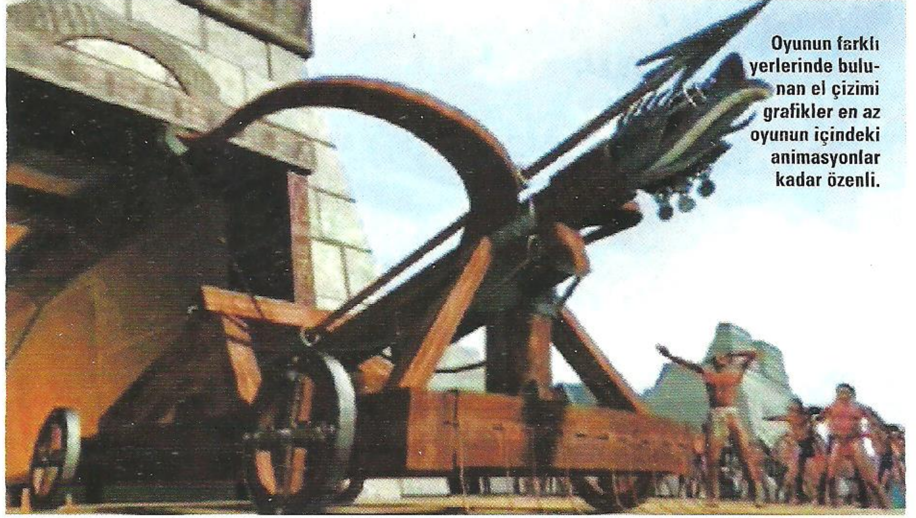
Farklı harita büyüklükleri kullanılması güzel bir yaklaşım ama beraberinde bazı sorunlar getiriyor. Örneğin bir eyalete bir miktar uzaktan baktığınızda adamlarınız tanınmayacak kadar küçük noktacıklardan oluşuyor. Hangi adamın ne özelliği olduğunu anlamak için üzerine tıklamanız gerekiyor. Diğer seçeneğiniz ise daha yakından bakmak için haritayı yakınlaştırmak, ama bu seferde büyük bir eyaleti iyice görebilmek için zorlanıyorsunuz.

Oyunda pek çok real-time strateji oyunundan alıştığımız kaynak yönetimi de başarılı bir şekilde Aztek kültürüne uyarlanmış. Yönetmeniz gereken kaynaklar; buğday, odun, et, altın ve taştan oluşuyor. Her bir eyalette bağımsız olarak toplanması ve işlenmesi gereken bu kaynakları depolamak istediğinizde depolar size yardımcı oluyor. Eğer bu kaynakları eyaletler arasında paylaştırmak isterseniz bu kez de karavanlara ihtiyaç duyacaksınız. Karavanlar ise lama ve lama ustalarının oluşturdukları ekiplerden sağlanıyor.

Theocracy pek çok anlamda geniş bir oyun olarak kabul edilebilir ama aynı şeyi askeri üniteler için söylemek biraz zor. Özellikle başlangıçta seçenekleriniz daha da kısıtlı. Sadece mızraklı, kılıçlı ve oklu birlikler arasından ordunuzu oluşturabiliyorsunuz. Biraz daha ilerleyince mızrak atan makinalar ve eğitilmiş jaguar da ordunuza katılıyorlar. Bunun dışında kendilerine has büyüleri olan farklı rahip sınıfları da ordunuzu zenginleştiriyor.



Oyundaki birimleri aynı anda görmenizi sağlayan ekran. Kendilerine has özellikleri görünüyor.



Oyunun farklı yerlerinde bulunan el çizimi grafikler en az oyunun içindeki animasyonlar kadar özenli.

İlginç olan bir nokta da daha önce *Tzar: The Burden of The Crown* oynayanlarınızın hatırlayacağı; askerlerinizin savaştıkça tecrübe kazanma özelliğinin *Theocracy*'de de uygulanıyor olması. Oyun boyunca rastlayıp en iyi adamlarınıza vereceğiniz pek çok büyülü silah, kalkan ve eşya bulunması da güzel bir özellik.

Oyunda dikkat çeken diğer bir özellikte grafikler. Pek çok elle çizilmiş grafiğin yanı sıra şık görünümlü animasyonlar sizi havaya sokmaya yardımcı oluyor. Bir eyalete yakından baktığınızda kaynakları taşıyan köleler ya da dans ederek büyü yapan rahipler görüyorsunuz. Fakat diğer strateji oyunlarından alıştığımız gibi kaynakları taşıyan adamlarınızın taşıdıkları kaynaklar o anda size bir şey kazandırmıyor. Çünkü adamlarınıza yakından baktığınız anlarda taktik haritasında zaman işlemiyor. O anda taşınan kaynak önemli değil onun yerine bir binada çalışmakla görevlendirilmiş kişi sayısı sizin o binadan elde edeceğiniz verimi belirliyor ve geliriniz periyodik zaman dilimlerine göre belirleniyor.

Theocracy'nin kullandığı teknoloji gördüğümüz en iyi örnek değil belki ama gene de iyi bir oyun yapmak için süslü 3D grafiklere bağımlı olunmadığını kanıtlayan iyi bir örnek. İşler karmaşıklaşmaya ve ordular büyümeye başladığında yavaş sistemlerde bazı sorunlar ortaya çıkabiliyor. Bazı durumlarda yüzlerce askerin birbirine girdiğine tanık olabiliyorsunuz. Bu oyunda yavaşlamalara neden olabiliyor ama gene de oyunun motoru bu kadar karmaşık bir durumda bile kabul edilebilir bir hızı yakalamayı başarabilmiş. Grafikler, ortam ve birimlerin sesleri ve ara demolar oldukça başarılı. Özellikle eğer yüzyılın sonunda İspanyol istilasıyla karşılaşmış ve onlara başarıyla karşı koymuşsanız etkileyici bir son ekrana hazırlıklı olun. Bu son ekranı size şimdiden anlatıp keyfinizi kaçırmak istemiyoruz ama "eğer gerçek hayatta da Aztek'ler İspanyollara karşı koyabilmiş olsalardı..." konulu bu son filmi görmek isteyeceğinizi düşünüyoruz.



İşin içine büyü girdiği zaman işler karışabiliyor. O ışıkların, o kadar parlak olmasına aldanmayın.

Oyunun eğitim görevleri ustaca hazırlanmış ve onlara göz attıktan sonra kendinizi gerçek oyunda nelerin beklediği konusunda fikir sahibi oluyorsunuz. Oyunun ele aldığı Aztek uygarlığının ilginç tarihsel yapısı oyunun diğer bir artısı. Grafikler ve animasyonlar da bu atmosferi canlandırmakta başarılı oluyor. Pek çok anlamda *Age of Empires 2*'ye rakip olabilecek oyunun oynanışıyla ilgili bazı sorunlar var. Bu sorunlar oyunun yeni bir *Age of Empires* olmasını engelliyor ama türün başarılı bir örneği olduğunu da söylemek gerekir.

SON KARAR

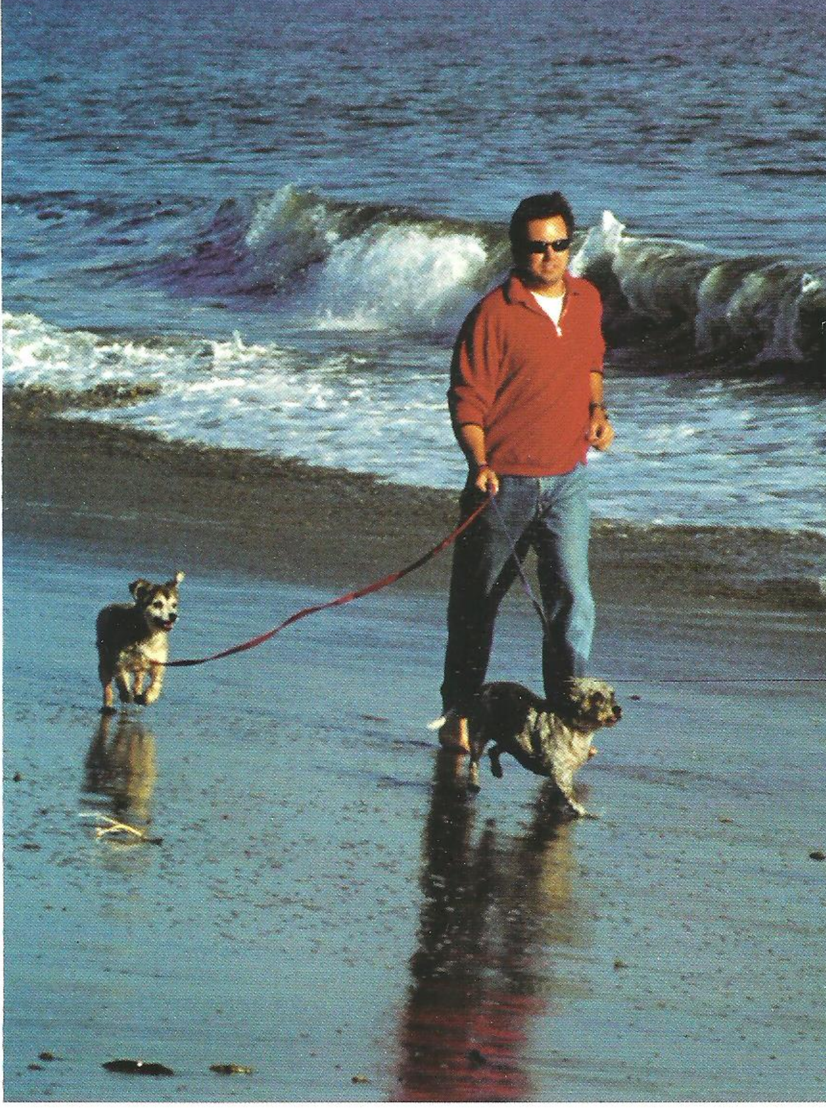
ARTILAR: İlginç tarihsel yaklaşım; pek çok başarılı oynabilirlik özellikleri.

EKSİLER: Haritalar yetersiz zoom özelliği; sınırlı diplomasi ve ticaret seçenekleri.

SONUÇ: Başarılı bir RTS oyunu. Aztek uygarlığının başına geçecekleri hayal kırıklığına uğratmayacak.

PC GAMER TÜRKİYE — 79% — ÇOK İYİ

Gözü arkada değil...



O,

Hür Sigorta'nın

36 yıllık tecrübesi

Ve

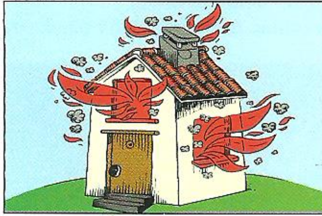
Dünyanın en büyük

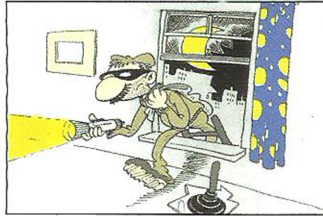
Reasüror

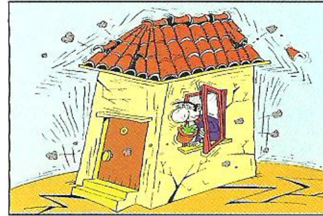
Gücüne sahip.

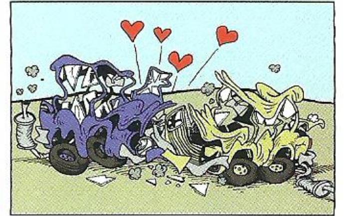
Hür Sigorta A.Ş.

Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80260 Şişli/İstanbul Tel: 0.212.232 20 10 (8 Hat) Faks: 0.212.246 36 73



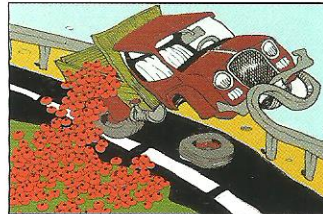














Hür Sigorta size sadece bir 'alo' mesafesinde

TÜRÜ	Aksiyon	GEREKENLER	P233, 64MB RAM, OpenGL 3D hızlandırıcı kart
ÜRETİCİ	Raven	ÖNERİLEN	PII 300, 128MB RAM, 16MB TNT 2 veya Voodoo 3 hızlandırıcı kart
YAYINCI	Activision	MAKSİMUM OYUNCU	32

Soldier of Fortune

PC GAMER TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

Kan, şiddet, vahşet! Raven'ın heyecanla beklenen oyunu, büyük tartışmalardan sonra nihayet karşımızda.

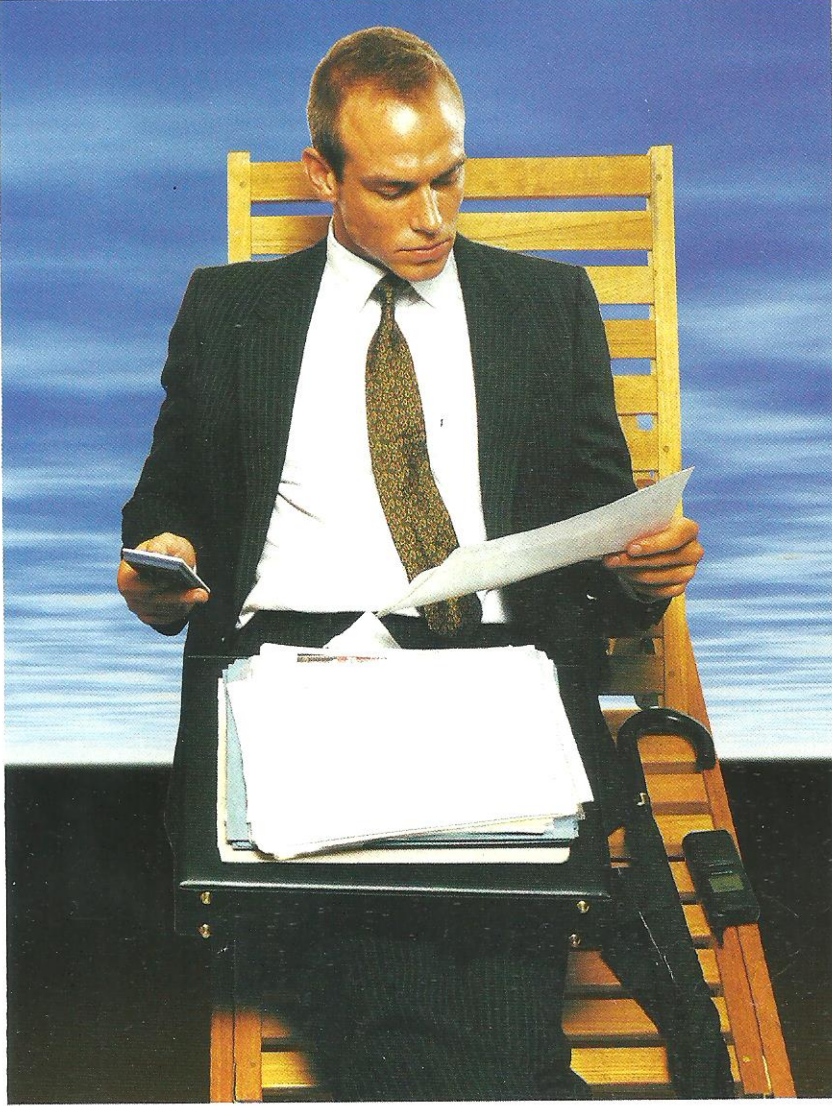

Görüyorsunuz, bu oyun kalbi zayıf olanlara uygun değil.

Bilgisayar oyunlarının çok kanlı ve şiddetli olduğunu yıllar yılı bıkmadan usanmadan savunan, sözde duyarlı otoriteleri sanki çileden çıkarmak için özel olarak yapılmış gibi duran bir oyun ile karşı karşıyayız! Soldier of Fortune, daha piyasaya çıkmadan fırtınalar koparmış ender oyunlardan birisi olma özelliğini taşıyor. Gerek basında, gerekse internet ortamında hakkında pek çok olumsuz haber yayınlanmasına rağmen, daha çıktığı ilk gün kapış kapış satılan oyunun hızını, bu tip haberlerin ve yorumların daha uzun süre kesemeyeceği kesin gibi görünüyor. Yorumlar ve değerlendirmeler ne olursa olsun, bilgisayar oyunları devam ettiği sürece sanal şiddet her zaman popülerliğini koruyacak ve bundan aklı başında hiçbir kimse de gerçek hayatta herhangi bir zarar görmeyecektir. Her neyse, biz şu "çok şiddetli" oyunumuzu incelemeye başlayalım. Kafaları uçurmak için yapılan hiçbirşey, 12 kalibrelik bir shotgun'dan çıkan kurşundan daha etkili değildir. Aah unutmadan, 9 mm'-lik bir makineli tüfek de, düşmanlarınızı Ricky Martin gibi hızla dansettirebilir. Herhangi bir silahtan kasıklara sıkalacak bir kurşun, sizin, artık yolun sonuna gelmiş olan serseri için üzülmenize yol açabilir. Gerçek olan bir şey var ki o da, paralı asker olarak veya bir gangesterin çetesinde adi bir göreve katılarak yaşamak tehlikelerle doludur. Raven Software, Soldier of Fortune'da, Xatrix'in Kingpin'de yüzüne gözüne bulaştırdığı tüm vahşet ve dehşet öğelerini büyük bir ustalıkla kullanmış ve sonuçta PC'lere gelmiş geçmiş en vahşi oyunu yapmış. SoF'da gerçek bir paralı asker olan John Mullins'in rolünü üstleniyorsunuz. John Mullins, uzun süren bir ikna sürecinin sonunda Raven şirketi ile geçmişteki bilgi ve tecrübelerini paylaşmayı kabul etmiş. Zaten oyunun kurulması esnasında kısa kısa ekrana gelen biyografisi, J. Mullins'in bu oyunun yapılmasında ne derece gerekli ve önemli olduğunu ve en önemlisi de nasıl korkunç bir ölüm makinesi olduğunu hemen ortaya çıkarıyor. Oyunda "The Shop" adındaki gizli bir servis için çalışıyorsunuz. Bu gizli servis, dünyanın pek çok bölgesinde devletlerin kendilerini bulaştırmak istemediği bir takım kirli işleri üstleniyor ve tabi ki baş rolde de sizi oynatıyor. "İşe" ilk olarak New York Metrosundaki rehine kriziyle başlayor ve hayatta kalırsanız dünyanın değişik bölgelerindeki farklı noktalara gidiyorsunuz. Birbiriyle bağlı olaylarda iler-


Ben bizzat denedim ve gördüm. Dans dersi almak istemeyen düşmanlar için en iyisi 9mm'lik olanı!


Oyunda düşmanlarınız ile bu kadar samimi olmanız sağlığınızı bozabilir.

Daha az ödüyor...



O,

Hür Sigorta'nın

Risk yönetimi ile

tanıştı,

Şimdi, en düşük primle

En kapsamlı sigortaya

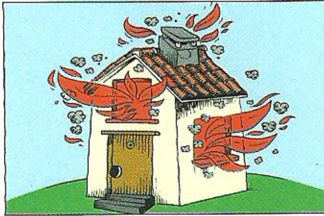
sahip

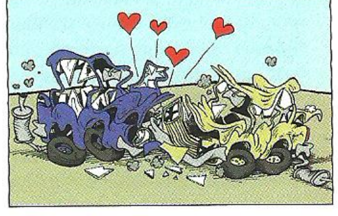
Ve

DAHA AZ ÖDÜYOR.

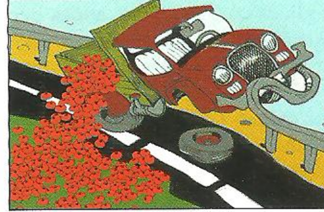
Hür Sigorta A.Ş.

Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80260 Şişli/Istanbul Tel: 0.212.232 20 10 (8 Hat) Faks: 0.212.246 36 73

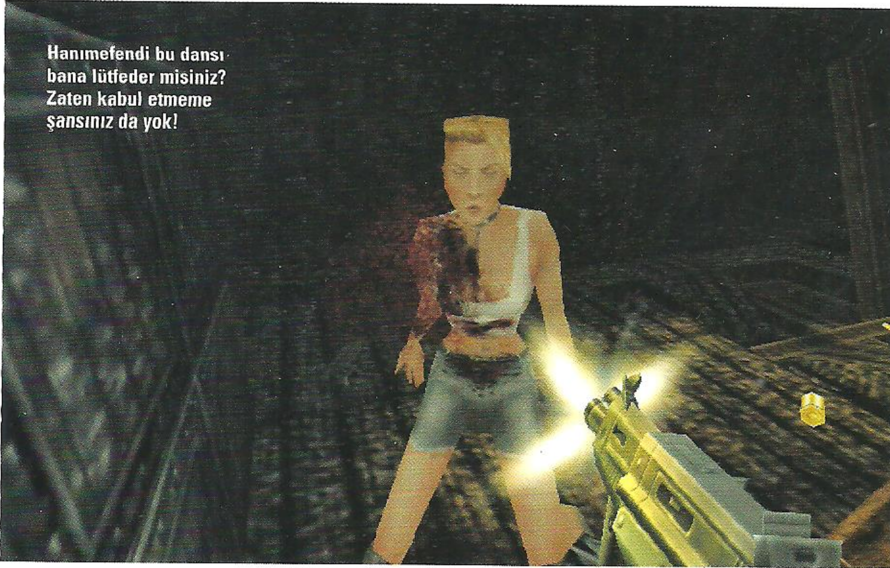







Hür Sigorta size sadece bir 'alo' mesafesinde




Lağımların görünüşü bile insanı rahatsız ediyor.

ledikçe görevlerin sandığınızdan çok daha derin olduğunu ve her zaman olduğu gibi de tek tabancanın yine siz olduğunu anlıyorsunuz. Karışacağınız tüm olaylarda ise bugüne kadar görülmemiş derecede şiddet ve vahşete batacaksınız.

Kafalara sıkılan kurşunlar geride kan ve kafatasından parçalar bırakıyor. Karına açılan ateşler bağırsakları dışarı döküyor, kollar ve bacaklar havada uçuşuyor. Kurban, acıyla kıvranırken çığlık atıyor ve umutsuzca yaralarından fışkıran kanı durdurmaya çalışıyor. Polisler vuruluyor, rehineler hedef oluyor ve kan gölü denize dönüşüyor. Aileler ve hassas oyuncular temkinli olmalı! E.S.R.B. adlı uluslararası oyun denetleme ve rating kuruluşu, Soldier of Fortune'u "M" (yetişkin) ile değerlendiriyor ve oyun da bunu fazlasıyla hakediyor. Raven, artan şiddeti ve kanı daha kabul edilebilir bir seviyeye getirmek için "şiddet kilidini" ni oyuna entegre edip tedbirli davranmış. Eğer evinizde küçük çocuklar varsa ve bu oyunu yanlışlıkla bile görme ihtimalleri bulunuyorsa lütfen bu konuda dikkatli olun.

Soldier of Fortune genel olarak Quake 2 motoru üzerine kurulmuş. Ancak tabi ki oyundaki mükemmel grafik detay ve modellemelerin ardındaki güç, Raven'in yeni geliştirmiş olduğu GHOUL teknolojisi. Bir askerin kafasından miğferini uçurmak veya elinden silahını düşürmek mümkün. SoF'un en etkileyici yanlarından birisi de bu. GHOUL teknolojisi sayesinde, kollar, ayaklar, belden aşağı kısımlar, karın, boğaz, göğüs, ve kafalar, birbirinden bağımsız hasar gören bölgeler olarak modellenebiliyor ve bu sayede de diğer FPS'lerin klasik hasar modellemelerinin üzerine çıkılarak, gerçekçilik çıtası iki-üç derece daha yukarı çekiliyor. Buna göre eğer iyi adamı oynamak isterseniz, karşılaştığınız her düşmanın elindeki silaha ateş edin. Eğer vahşi bir katil olmak isterseniz, bu kez önünüze çıkan herkesin direkt kafasına çalışın. Ama biz hiç kimsenin iyi bir insan olup düşmanlarının elindeki silahı vurmak için uğraşacağını düşünmüyoruz. Hatta oyun içerisindeki masum teknisyenleri bile sırf zevk için vuracaksınız. Çünkü oyun, kurulu olduğu yüksek şiddet tabanı içerisinde, isteseniz de istemeseniz de gördüğünüz hareket eden herşeyi vurmaya yönlendiriyor. Ayrıca bu teknoloji sayesinde rakiplerinizi vurmanın ayrı bir zevk olduğu da tartışılmaz.

Ne mutlu ki, Soldier of Fortune sadece klasik bir FPS değil, aynı zamanda (az da olsa!) düşünme de gerektiren bir oyun. Sabrın ve gizlenmenin değerini iyi kavrayabilirseniz hayatta kalarak ödüllendiriliyorsunuz, ancak her çatışmaya düşünmeden dalarsanız cezanız çok klasik: Ölüm! "Lean" fonksiyonunu kullanarak köşelerden kafanızı uzatıp etrafı kolaçan edebilmeniz sayesinde işinizi son derece kolaylaştırabilirsiniz. Bu özellik, en pratik anlamı ile sizi kolayca vurulmaktan korurken düşmanı da sezdirmeden avlamanızı sağlar. Bir diğer öğrenmeniz gereken şey ise sabır. Hatta envanterinizdeki en etkili silah sabırdır bile diyebiliriz! Yavaş ve dikkatli hareket ederseniz, hem kötü adamların gelip sizi harcamasını önleyebilir, hem de ortalığı sirke çevirmeden tüm düşmanlarınızı usulca ve tek tek avlayabilirsiniz. Tüm bu heyecan fırtınası içinde arkanızı da sürekli kollamalısınız. Burada bir teknik tavsiyede bulunmak istiyorum: oyunda ilerlerken sürekli olarak sağı solu ve arkayı kontrol etmek zorunda olduğunuz için, oyunun ana menüsündeki kontrol ayarlarında, mouse duyarlılığını arttırırsanız çok faydasını görebilirsiniz. Unutmayın ki arkanızdan sinsice yaklaşan bir düşman asla "sürpriiz" diye bağırmıyor.

Bunun yanında etrafta bulmanız gereken bir çok vana ve düğme var. Evet, belki bu tip nesneler ile etkileşmek zorunda kalmak çok klişe bir özellik gibi gelebilir ancak şu an için pek çok oyun bu tip nesneleri ve yolları, oyunu gerçek hayata benzetmek için kullanmak zorunda. Karşılaşacağınız kolları, vanaları, düğmeleri ve tabi ki silahları kullanarak giremediğiniz bölgelerin kapılarını açabilir ya da bir hareket başlatarak kendinize bir yol açabilirsiniz. Örneğin su kapaklarını açarak duvarları yıkabilir, bir vinci harekete geçirerek kapıları kırabilirsiniz. Oyun içerisindeki herşeyle bir şekilde etkileşimde bulunabilirsiniz. Bu etkileşim genelde onları vurmakla olsa da bazen bu etkileşim sayesinde bir çok bulmacayı rahatlıkla çözebilir ve oyunda ilerleyebilirsiniz. Açık renkli sandıkları vurarak patlatmak ya da yerdeki ve duvardaki mazgalları parçalamak size yeni yollar açabilir.

Oyunda çok ilginç bölümler var. Bunlardan birisinde, bir trenin bir ucundan diğer ucuna koşarken tepenizdeki helikopterin kurşunlarından kaçmaya çalışacak, bir diğerinde ise içi rehinelerle dolu köhne bir otel-

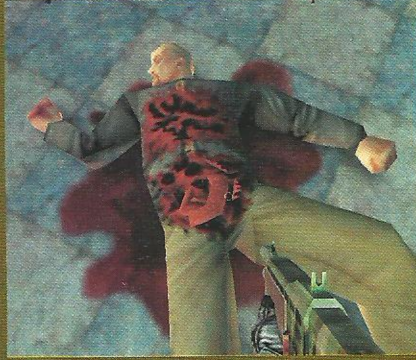

Oyun doğası gereği sivilleri bile vurmak istiyorsunuz.

BU ADAMLARIN YERİNDE OLMAK İSTER MİYDİNİZ?

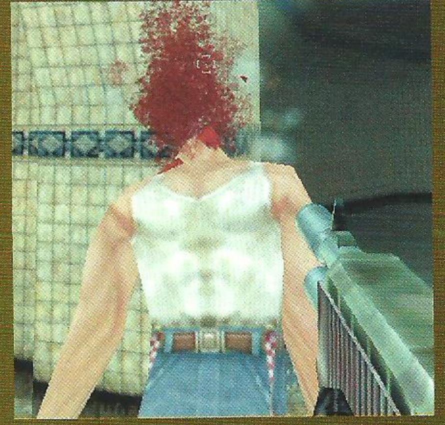
GHOUL sistemi gerçekten çok çarpıcı animasyonlar üretebiliyor. Öyle ki, sıkı bir FPS'ci bile bunlara kayıtsız kalamaz. İşte size düşmanlarınızı dans ettirmenin yolları:



GÖĞÜS BÖLGESİ: Düşmanın üst bölgesinde büyük bir gedik açılır ve sonrası malum!



KARIN BÖLGESİ: İşte en kanlı atışlardan biri. Bağırsaklar dışarı çıkıyor (maalesef!)



KAFA: Genel olarak patlıyor ve düşmanınız gerçekten komik bir hal alıyor.



KASIKLAR: Lütfen bu bölgeye dikkat edin. Düşmanınız yaşarsa asla baba olamayabilir.



KOLLAR: İster omuza, ister dirseğe ateş edebilirsiniz. Seçme şansı olması ne güzel!



BACAKLAR: İster kasığa, ister dize ateş edin, düşmanı en kolay böyle durdurabilirsiniz.

de kıyasıya ateş edeceksiniz. Oyunda şiddetin dorukta olduğu bir anda yakınlarda bulunan masum bir insanı korumayı başaramazsanız veya büyük bir gayret içindeyken kendiniz yanlışlıkla bir rehineyi öldürürseniz, sanki olayları gerçek hayatta yaşıyormuşçasına üzülebilirsiniz. Afrika'daki bir mezbaha ise belki de oyun boyunca gördüğünüz en kanlı sahneleri size yaşatacak. Burada yalnız düşmanlarınızı değil karşınıza çıkan sığırları da vurmak size yol açmak açısından yararlı olacaktır. Ayrıca mezbahanın lağım kısmına indiğinizde o kadar etkileniyorsunuz ki neredeyse bulunduğunuz yerdeki koku bile burnunuza geliyor.

Gelelim en önemli bölüme, yani silahlara. Soldier of Fortune'da, içinde hafif ve ağır makineli tüfekler ve bir sniper tüfeğinin de bulunduğu toplam 12 adet birbirinden ölümcül ve bir o kadar da gerçek gibi görünen silah bulunuyor. Ayrıca el bombalarınız, C4'ler ve kör edici flashbang'lerin yanısıra, karşınızdaki düşmanı resmen "pişiren" bir mikrodalga silaha da sahipsiniz. Bu öyle bir silah deposu ki her parçasına ihtiyacınız olacak. Ayrıca bazı silahlarınızın iki türlü kullanımı olabilir. Örneğin bıçağınızı karşınızdakini kesmenin yanında fırlatmak için de kullanabilirsiniz.

Oyun gittikçe zorlaşan bir düzen içerisinde ilerliyor. Sıkı oyuncular oyunun ilk bölümünü kolaylıkla bitirecekler. Ancak son bölümlere doğru işler zorlaşacak ve kızışacak. Pusular, karşılaşacağınız ilk ölümcül tehlikeler. Bunun yanında bazuka ve alev makinası taşıyan düşmanları ve ağır zırhlı askerleri de unutmayalım. Özellikle ninjalar sürpriz saldırılarıyla başınıza gerçek birer bela olabilirler.

Zor bölümlerin ayarlanabilir ve zevkinize uyacak hale getirilebilir olması çok yerinde bir özellik. Düşman sayısını ise azaltabilir veya "respawn" özelliğini tamamen kaldırabilirsiniz. Ben düşman sayısının azaltılmasını tercih ettim. Odaya her girdiğinizde içerisini tekrar tekrar temizlemekten daha rahatsız edici ne olabilir ki? Peki Soldier of Fortune tüm bu övgülerime ve tasarım özelliklerine rağmen niye Ayın Oyunu ödülünü alamadı dersiniz? SoF, etkileyici efektleri ile gerçekten çok iyi bir oyun ama henüz bir klasik adayı olması için erken. Tabii ki pek çok FPS'den daha kaliteli , ama sadece o kadar. Son birkaç level pusu üstüne pusudan sonra sıkıcı ve zor olmaya başlıyor. Ayrıca zamanınızın bir çoğunu düğmeler ve tuşları arayarak geçireceğiniz birçok level var.

Multiplayer modu ise yanlızca averajın üzerinde. Office Complex gibi bazı DM haritaları gerçekten çok etkileyici ancak diğer haritalar kısa sürede oynayanı sıkabilir. Beni yanlış anlamayın SoF çok sürükleyici ve çok yüksek grafik kalitesine sahip bir oyun. Özellikle son bölümlerde etrafı seyretmekten oyun oynamaya fırsat bulamayabilirsiniz. Fakat oyunun ilk "çene düşüren" efektlerinin etkisi geçtikten sonra elinizde sadece piyasanın en iyi shooter'ı olduğunu göreceksiniz. *SWAT 3*'ün gerçekçiliği ya da *Half-Life*'ın orijinalliği *Soldier of Fortune* için söz konusu değil.

SON KARAR

ARTILAR: Yüksek vahşet ve kaliteli grafikler. Kaliteli ses efektleri.

EKSİLER: Bazı bölümler sıkıcı. "Düğmeyi bul" tipi bulmacaların sayısı fazla.

SONUÇ: Vahşi ve kanlı bir oyun. Yüksek grafik kalitesine rağmen FPS'ye büyük bir yenilik getirmiyor.

PC GAMER TÜRKİYE **87%**

MÜKEMMEL

kenan9593

SİPARİŞ FORMU

Siparişleriniz 48 saat kargo servisine verilir.

ÜCRETSİZ TESLİMAT
25.000.000 TL. ve Üzeri siparişler için

OYUN	PLATFORM	FİRMA	FİYAT	ADET	TOPLAM
AGE OF EMPIRES II	WINDOWS CD ROM	Microsoft	22.000.000 TL.x		TL.
ALLEGIANCE	WINDOWS CD ROM	Microsoft	25.800.000 TL.x		TL.
CIVILIZATION II "Test of Time"	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL.x		TL.
FLIGHT SIMULATOR 2000	WINDOWS CD ROM	Microsoft	26.500.000 TL.x		TL.
FLIGHT SIMULATOR 2000 PRO	WINDOWS CD ROM	Microsoft	35.000.000 TL.x		TL.
FWM	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	9.000.000 TL.x		TL.
F1 2000	WINDOWS CD ROM	EA	22.000.000 TL.x		TL.
GRAND PRIX 500	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL.x		TL.
GRAND PRIX WORLD	WINDOWS CD ROM	Microprose	18.100.000 TL.x		TL.
MECH WARRIOR 3	WINDOWS CD ROM	Microprose	14.400.000 TL.x		TL.
NERF ARENA	WINDOWS CD ROM	Atari	14.900.000 TL.x		TL.
NOX	WINDOWS CD ROM	Westwood	22.000.000 TL.x		TL.
PANDORA'S BOX	WINDOWS CD ROM	Microsoft	21.000.000 TL.x		TL.
PONG	WINDOWS CD ROM	Atari	14.900.000 TL.x		TL.
SHADOW COMPANY	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	6.300.000 TL.x		TL.
SIM CITY 3000	WINDOWS CD ROM	EA	22.000.000 TL.x		TL.
SUZUKI	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	10.000.000 TL.x		TL.
THEOCRACY	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	9.500.000 TL.x		TL.
THE SIMS	WINDOWS CD ROM	EA	22.000.000 TL.x		TL.
TONIC TROUBLE	WINDOWS CD ROM	UbiSoft	6.800.000 TL.x		TL.
UEFA EURO 2000	WINDOWS CD ROM	Eidos	22.000.000 TL.x		TL.
ULTIMA ONLINE	WINDOWS CD ROM	Origin	22.000.000 TL.x		TL.
TOPLAM					TL.
GÖNDERİM ÜCRETİ (25 Milyon ve üzerindeki siparişlerde bu bölümü boş bırakınız)			1.000.000 TL.x		TL.
GENEL TOPLAM					TL.

KDV DAHİL

ADI SOYADI : D.TARİHİ : ...../...../.........

FİRMA : GÖREVİ :

ADRES :

ŞEHİR : POSTA KODU :

TELEFON : FAKS :

E-MAIL :

FATURA ADRESİ :

VERGİ DAİRESİ : V.D.NO :

KREDİ KARTIMDAN TL. **ALINIZ.**

KREDİ KARTI NO: **S.K.T:** /

TARİH: **İMZA:**

BANKA HESABINIZA TL. **YATIRDIM. Makbuz ilişiktedir.**

BANKA HESAP NUMARASI: *Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2*

Siparişlerinizi Posta, Fax ve Telefon aracılığı ile yapabilirsiniz.

ADRES: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat:4 80260 Şişli-İstanbul

Tel:(0212) 233 10 50 Fax:(0212) 219 00 85

GAMER ware

PC Entertainment

ÖNEMLİ NOT: ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLI OLUP, STOK GARANTİSİ VERİLMEMEKTEDİR.

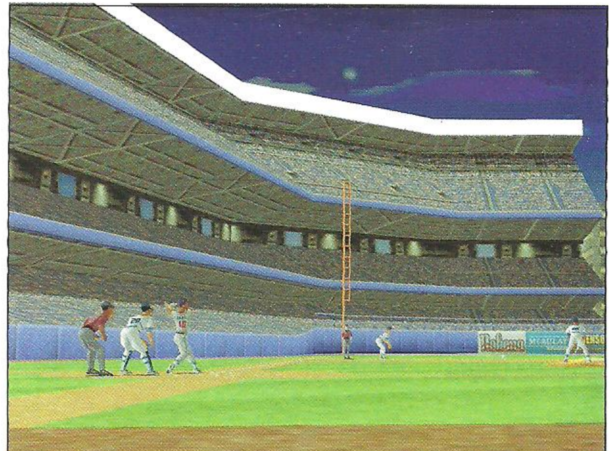
AYRINTILI BİLGİ VE SİPARİŞLERİNİZ İÇİN: (0212) 233 10 50

TÜRÜ	Spor	GEREKENLER Pentium 233, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	3DO	ÖNERİLEN Pentium II 300, 64MB RAM, 500MB hard disk alanı, 3D hızlandırıcı kart
YAYINCI	3DO	MAKSİMUM OYUNCU 2

Sammy Sosa's High Heat 2001

Geçen yılki versiyonundan çok çok daha iyi. Kısaca şimdiye kadar gördüğümüz en iyi beyzbol oyunu.

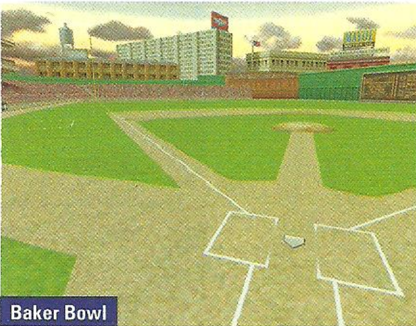
Gene nereden çıktı bu beyzbol hikayesi demeyin! Biz Türkler, yıllar boyunca Avrupa ve Amerika'dan pek çok oyunu ve sporu ithal ettik ve futbol başta olmak üzere hepsini de beğenerek yapıyor veya izliyoruz. Anlayamadığım bir şey var o da, neden 250 milyon Amerikalı'nın deliler gibi peşinden koştuğu Rugby, Buz hokeyi ve Beyzbol gibi sporların ülkemizde hiç ilgi görmediğidir. Yıllardır bir futboldur gidiyor. Basketbolun bile seyircisi çok az. Diğer sporlar ise yıllardır üvey evlat muamelesi görmekten yakında unutulacaklar ve toptan futbolcu bir millet olup çıkacağız. Oysa bu adı geçen sporları araştırırsanız, çok zevkli ve heyecanlı bir aksiyon oyunu kadar keyif verebileceklerini anlarsınız. İşte bu sayfada inceleyeceğimiz *Sammy Sosa's High Heat 2001* de, beyzbol sporunu yakından tanımak ve Amerikalıların neden bu spora inanılmaz ilgi duyduğunu anlamak isteyenler için en iyi seçim olabilir. Evet, buraya kadar beyzbol ile ilgili düşüncelerimi yazdım. Şimdi sıra oyun olarak *SSHH 2001*'i tanıtabilirim. Tüm beyzbol severlerin görmek istedikleri long ball atışlarının aksine, her beyzbol maçında yaklaşık 250 defa meydana gelen ve tam bir kedi-fare mücadelesi şeklinde geçen kovalamacalar bu oyunda da çok zevkli olabiliyor. Ayrıca pitcher olarak adlandırılan atıcıların, topu bekleyen batter'a yani vurucu'ya atması ve bu sıradaki şifreli haberleşmeleri tam bir eğlence fırtınası. Beyzbolun tüm stratejik hareketleri olan uzun ve kısa sprintler, ball ve strike'lar, inning ve base running ve tabii ki ayrıntılı bir skorboard gibi tüm detaylar çok başarılı bir biçimde oyuna aktarılmış. Tasarım ekibi bu oyun için gerçekten çok iyi bir "atıcı-vurucu" arabirimi hazırlamış. Tüm kontroller çok basit ve anlaşılır. Ancak yaptıkları işler son derece önemli. Bu tip bir arabirim beyzbol oyununa ısınmak isteyenler için oldukça yararlı ancak bu oyunu bilen ve sevenler için ise gerçek bir hazine değerinde.

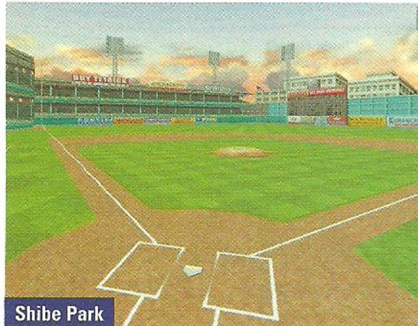

Oyundaki birbirinden başarılı kamera açıları sayesinde, sahanın her yerine hakim olabilirsiniz. Bu da beyzbol oyunu için çok önemlidir.

Oyundaki atıcı'lar ise çok gerçekçi olarak tasarlanmış. Diğer pek çok oyunun aksine burada atıcı'lar atış makinesi gibi davranmıyorlar. Bu yüzden plate civarında gerçekte olduğu gibi uzun süreler yürümek zorunda kalabilirsiniz. Eğer beyzbol hakkında biraz bilgi sahibi iseniz bunun ne kadar gerekli bir özellik olduğunu anlayabilirsiniz. Ancak iş bununla da bitmiyor. İyi bir atıcı olmak için köşelere hakim olmalı, vuruş alanı civarını iyi kollamalı ve vurucuya karşı önlemler geliştirmelisiniz. Bu oyunda, diğer pek çok beyzbol oyunundakinin aksine çok kolay bir mesafe tahmini yapabilme şansınız var. Bu da oyunun zevkini artırmada önemli bir ayrıntı.

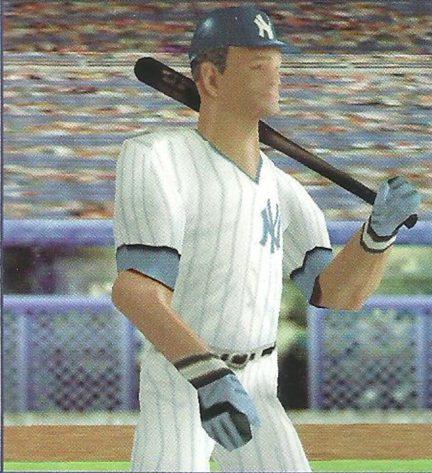
SSHH2001'deki ilginç özelliklerden biri de "pitch" lerin havadaki hareketlerini çok iyi modellemesi. Bu sayede atışın bir hızlı atış mı, ya da falsolu atış mı olduğunu tahmin edebilirsiniz. Ancak yine de pitcher'in elinden çıkan topu görebilseniz bile hiçbir zaman için isabetli bir vuruş yapacağınızın garantisi yok. Bu tıpkı, futbol oyununda bir kalecinin, penaltı atan futbolcunun topu atacağı köşeyi bilmesine rağmen golü yemesine benziyor. *SSHH2001*'in yapay zekası çok üstün özelliklere sahip. Buna en belirgin örnek

GEÇMİŞİN İZLERİ


Baker Bowl


Shibe Park

High Heat serisinin en büyük özelliklerinden birisi de içerdiği stadyum sayısı. Bu yıl yeni açılacak olan stadyumların (Giants' Pac Bell Stadium, Detroit Comerica Park) yanısıra, 3DO bize geçmişteki ünlü stadyumları görmemizi de sağlıyor. Astrodome gibi stadlar artık size yetmiyorsa bunlara da bir göz atın. Eskilerden Ebbets Field ve Polo Grounds gibi stadların yanısıra, resimlerde de gördüğünüz günümüz stadlarından Baker Bowl ve Shibe Park gibilerini de oynayabileceğiniz toplam 45 adet stadyum bulunuyor. Nerede oynarsanız oynayın oyunun heyecanı hep aynı.



ÇAYLAK!

İyi bir atıcı olmak için köşelere hakim olmalı, vuruş alanının alt ve üst bölümlerini çok iyi kollamalı, hız değişikliklerini zamanında yapmalı ve vurucuya karşı önlemler geliştirmelisiniz. Bu sözler bir editörün değil, bir beyzbol oyuncusunun televizyon röportajında, bu oyunu iyi oynamak için yanıp tutuşan beybol hayranları için söylediği yol gösterici açıklamalardır. *Sammy Sosa's High Heat 2001*, beyzbol oyununu, çaylaklıktan ustalığa kadar uzanan bir seviye sınırı içerisindeki tüm beyzbol meraklılarına adeta öğreten bir "simülasyon" özelliğine sahip. Diğer beyzbol oyunlarını hiç görmemiş olmanız ise bir avantaj çünkü en iyisi şu an elinizde. Ben gerçek hayatta ne bir beyzbol sahası gördüm, ne de bir beyzbol forması giydim. Ancak adım gibi emin olduğum bir şey var ki, o da beyzbol sopasının herkes için inanılmaz çekici bir "enstrüman" olduğudur. Ayrıca bu oyunla uzaktan yakından ilgisi olmayan pek çok kişinin bile gardroplarında bir beyzbol montu olduğu da bir gerçek. Kimbilir belki bir gün bu sopaları ve montları amaçlarına uygun kullanabiliriz.

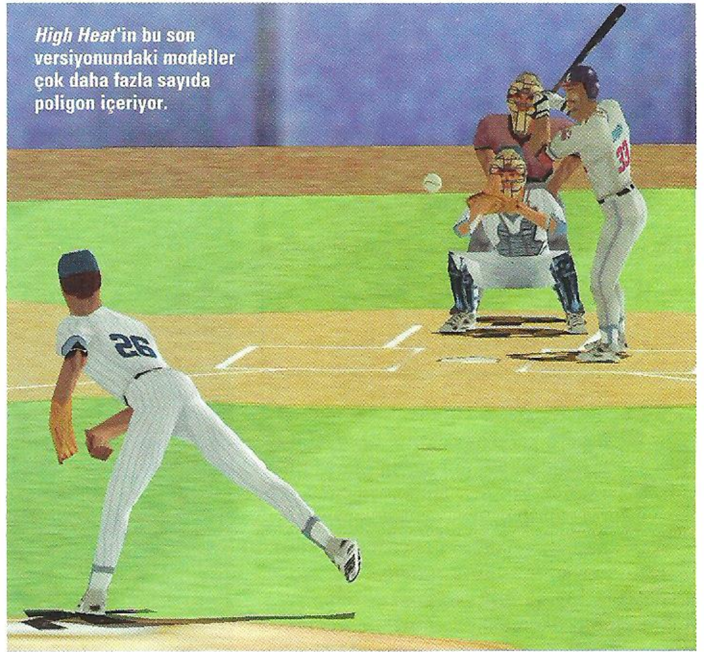
YILDIZLAR HAFTASI

LINEUP

HOME - NL All Stars | VISITOR - AL All Stars | PITCHER | BENCH

Oyunun en zevkli özelliklerinden birisi de All-Star maçları düzenlemek. Oyunda kullanılan yapay zeka'nın diğer tüm oyunlardan farklı olan en büyük özelliği ise çok iyi kadro kurabilmesi. Bu sayede çok çekişmeli maçlar oynayabileceksiniz.

olarak, oyundaki takım arkadaşlarınızın bir süre sonra sizin atış ve vuruş istatistiklerinizi çıkarıp ona göre kendilerini sizin oyununuza göre adapte etmelerini gösterebiliriz. Hem yapay zekanın böylesine gelişmiş olması hem de oyunun diğer estetik özellikleri bir araya gelince, *SSHH2001*, beyzboldan nefret eden bir insanı bile hayranlık içinde bırakabiliyor.



High Heat'in bu son versiyonundaki modeller çok daha fazla sayıda poligon içeriyor.

Geçen yılki versiyonun sahipleri, tüm save ettikleri kariyer bilgilerini ve maç sonuçlarını bu versiyona rahatlıkla "export" edebilirler. Ayrıca *SSHH2001*'de pek çok büyük yenilik olması da cabası.

Ben bir beyzbolsever olarak High Heat serisinin hepsinin grafiklerini her zaman için çekici bulmuşumdur. Ancak *SSHH2001*'in grafikleri gerçekten şimdiye kadar bir beyzbol oyununda gördüğüm en yüksek kaliteye sahip. Tüm texture'lar ve tüm modeller çok daha fazla sayıda poligon içeriyor ve mükemmel animasyonlar da çok doğru zamanlarda girerek oyundaki grafik şölenini heyecanla birleştiriyor. Öyle ki artık atıcının durduğu kaide bile yerden yüksek olarak yapılmış ve bu da atışları doğrudan etkiliyor. Bu sayede de beyzbol sporunu bilgisayar ekranından birebir gerçeklikte öğrenme şansına sahip oluyorsunuz.

SSHH2001'in geçen yılki versiyonuna göre en büyük yeniliklerinden biri de "batting practice", yani vuruş alıştırmaları bölümü. Bu bölümde, oyunda karşılaşabileceğiniz tüm atışlara karşı doğru vuruşları yapmak için gerekli dersleri alabileceksiniz. Ayrıca vuruş alanını tanıma şansınız da var. Bu oyunun her tarafını araştırın. Göreceksiniz ki en ince detaylara kadar herşey çok titizlikle tasarlanmış. Oyun ve skorlarla ilgili tüm istatistikler çok daha ayrıntılı, oyunlar artık oyun içinde iken save edilebiliyor, custom league ve maç takvimleri hazırlanabiliyor, lig maçları Internet üzerinden oynanabiliyor ve bu liste daha uzayıp gidiyor. Ancak yine de bu listenin en başına yeni "cutoff" sistemini koymak gerekir. Eskiden outfield'dan bir atış yaptığınızda cutoff adamınızın koşacağına mı yoksa sizin direkt olarak base'e mi gideceğinize oyun karar verirdi. Ancak bu oyunda karar sizin.

Evet, artık sıra geldi oyunun bazı ufak tefek buglarından bahsetmeye. Bu bugların hiçbirisi oyunu katletmiyor tabii ki, ancak yine de ben böylesi güzel bir oyunun incelemesinde bu bölümün olmamasını isterdim.

Dergi basılırken oyun için bir yama çıkmıştı. Bu yama, double-pitch hatasını, yani atıştan önce erken vuruş bug'ını gideriyor. Ayrıca bir replay'den sonraki F3 tuşuna basmanın adamları bir an için görünmez yapma hatası da giderilmiş. Bir diğer bug da yeni bir sezona başlarken bile Hall Of Fame'de bir takım oyuncuların bulunması. Bunu çözmenin yolu da, Hall_of_fame.txt dosyasının içindeki isimleri temizlemek. İşin ilginç yanı ise, ben bu oyunun demosunda bu hatalara rastlamamıştım. Ne olduysa oyunun son halinde bu küçük buglar oluşmuş.

Sammy Sosa's High Heat 2001, kısaca söylemek gerekirse şu an piyasanın her bakımdan en iyi beyzbol oyunu. Her ne kadar ülkemizde beyzbol oyunu bilinmemesine ve sevilmemesine rağmen, bu oyun ile ilgili hemen herşeyi *Sammy Sosa's High Heat 2001*'den fazlası ile öğrenebilir ve eğer bir gün beyzbol oyununun da ülkemizde oynanabileceğini düşünüyorsanız bugünden bir adım öne geçebilirsiniz.

SON KARAR

ARTILAR: Mükemmel grafikler, birebir uyumlu fizik modelleme, istatistik gerçeklik.

EKSİLER: Çok küçük bazı buglar. Sadece bir patch tüm sorunları çözebilir!

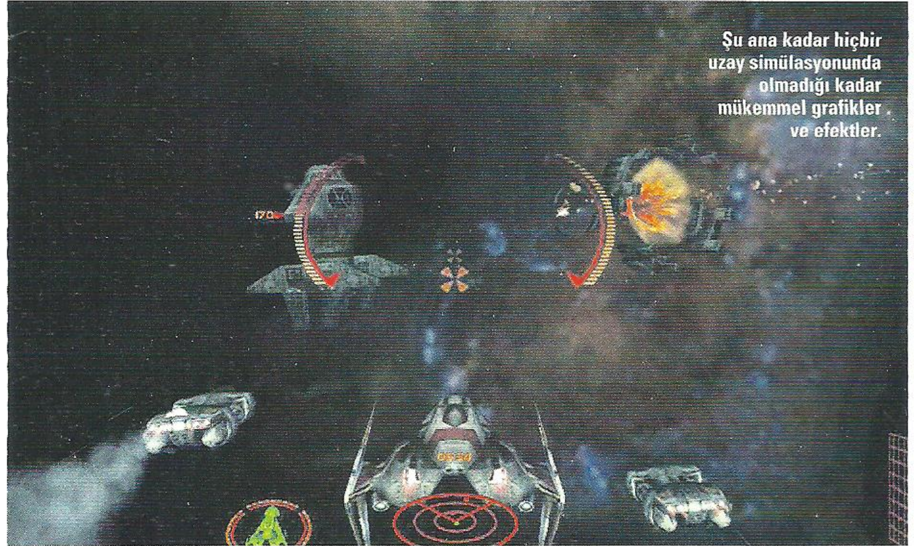
SONUÇ: Beyzbol oyununu merak ediyor ve öğrenmek istiyorsanız, en iyi seçim.

PC GAMER TÜRKİYE KLASİK **93%**

TÜRÜ	Simülasyon	GEREKENLER	P 200, 32MB RAM, 400MB hard disk alanı, 20XCDROM sürücü
ÜRETİCİ	Digital Anvil&Warthog	ÖNERİLEN	PII 300, 64MB RAM, 3D hızlandırıcı ekran kartı
YAYINCI	Microsoft	MAKSİMUM OYUNCU	8
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ		Microsoft - 0212.258 59 98	

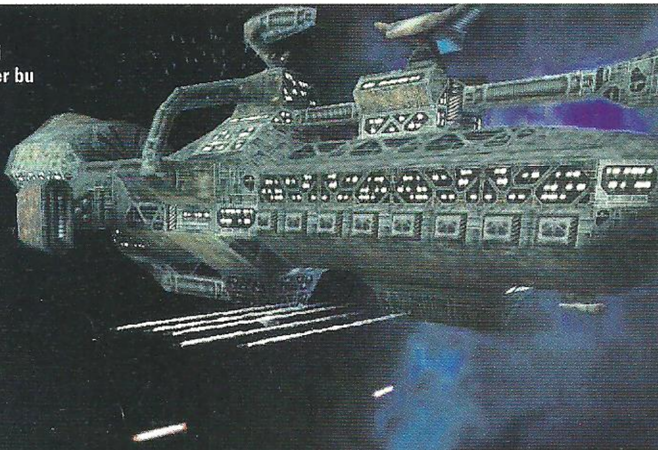
Starlancer

2160 yılında Güneş Sisteminin dış gezegenlerinde II. Dünya Savaşı'na benzer bir savaşa katılın.


Şu ana kadar hiçbir uzay simülasyonunda olmadığı kadar mükemmel grafikler ve efektler.

Günümüzde, insan dışındaki diğer ırklara karşı savaş tüm uzay simulasyonları için bir norm olmuş durumda. Bu uzay simlerinde insanlar yerçekimsiz uzay ortamında rahatlıkla gemilerinde yaşayabilmekte, saniyeler içinde yıldız sistemleri arasında atlayışlar yaparak dolaşabilmekte, düşman gemilerini uzayın oksijensiz ortamında modern parçacık lazerleriyle alevler içinde patlatabilmekte ve insanlığın geleceğini diğer ırkların tehditlerinden koruyabilmektedir. Örneğin uzay simulasyonlarının ağır toplarından *Descent:Freespace* ve *Freespace II:Great War*'da insanlık, Alien serisinin yaratıklarından daha korkunç bir görünüme sahip Shivan ırkına karşı Vasudanlarla beraber savaşıyordu.

Bir uzay simulasyonu olan *Starlancer* ise konusu bakımından diğer uzay simulasyonlarından biraz farklı. Bu fark, oyunda sadece insan ırkının olması. Gelecekte, insanlık güneş sisteminde koloniler kurmaya başlıyor. Mars'tan, dış gezegenlerin uydularına kadar birçok uygun gezegen ve uydulara insanlar yerleşmeye başlıyor. İnsanlığı ise iki büyük güç yönetiyor : Western Alliance (Batı İttifağı) ve Eastern Coalition (Doğu Koalisyonu) – bu iki zıt isim şimdiden sizin için bazı şeylerin işareti olabilir. Batı İttifağı Amerikan, İngiliz, Alman, Fransız, İtalyan, İspanyol ve Japon güçlerinden; Doğu Koalisyonu ise Rus, Çin, Arap ve yeni kurulan bazı devletlerin güçlerinden oluşuyor. Tam olarak 2160 yılında –introda da göreceğiniz gibi – Doğu Koalisyonu, Batı İttifağı'na Pearl Harbor'a benzeyen bir sürpriz atak gerçekleştiriyor ve Fransız ile İtalyan birliklerinin tümüne yakınını yok ediyor. Savaşın başlamasından 48 saat sonra Batı İttifağı daha önce uçuş deneyimi olan gönüllüleri, filosuna pilot olarak alacağını duyuyor ve siz burada devreye giriyorsunuz. Reliant gemisini üs olarak kullanan 45th Volunteers birliğinde avcı gemisi pilotu olarak ittifak donanmasına katılıyorsunuz. Oyunun başlarında askeri deneyiminizin fazla olmamasından dolayı diğer pilotlar tarafından bir çaylak muamelesi görüyorsunuz. Oyunda ilerledikçe, başarılı komutanınız sayesinde filonun en iyi pilotlarından biri oluyorsunuz.


Her ne kadar *Freespace*'deki 6 kilometrelik devasa gemiler bu oyunda olmasa da, bu oyundakiler de oyunun atmosferini olumlu etkiliyor.

İnsanların uzayda koloni kurdukları zamanlarda, yani insanlığa ait değerlerin mükemmel hale geleceği gelişmişlikte bu doğu – batı çekişmesini hortlatmak ve doğu ülkesi insanlarını insanlık düşmanı gibi göstermek hoş değil. Yine bunla bağlantılı olarak oyunda ağır bir hiyerarşi ve cezalandırma felsefesi var. Filonun en iyi pilotu olduğunuz zamanlarda bile, yaptığınız en küçük bir hatada kurşuna dizilerek cezalandırılıyorsunuz.

Starlancer, uzay simulasyonu aksiyonunu, klasik hava savaşı filmleri ve drama ile çok iyi bir şekilde birleştiriyor. Oyunun atmosferi kendinizi gerçekten olayın içinde hissetmenizi sağlayacak bir çok ayrıntı içeriyor. Kendi odanızda akvaryumunuzdaki balığı besleyebiliyorsunuz, istediğiniz zaman gizli bilgiler içeren ITAC bilgisayarından istediğiniz her türlü bilgiye ulaşabiliyorsunuz, canınız sıkıldığında televizyondan o haftanın haberlerini izleyebiliyorsunuz veya CD Player'den müzik dinleyebiliyorsunuz. *Starlancer* 25 dakikadan daha fazla Hollywood kalitesinde bilgisayar üretimli sinematikler, 250'den fazla değişik pilot animasyonları ve her birinin kendine has seslerini – Almanlar, Alman aksanı ile, Ruslar Rus aksanı ile İngilizce konuşuyorlar – ve orijinal müzikleri içeriyor. Düşman pilotlar da dahil oyundaki birçok pilotun kendi isimleri ve takma isimleri var.

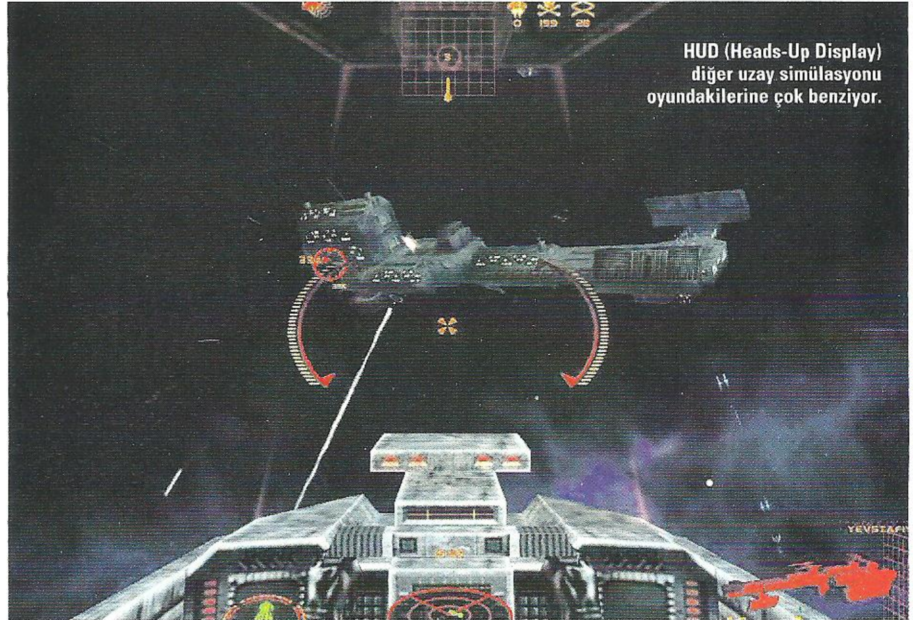
Starlancer 25'den fazla görev içeriyor, görevlerdeki başarınıza bağlantılı olarak bu sayı değişiyor. Oynanış diğer uzay simulasyonlarındakine çok benziyor – klavye dağı-

lımı bile neredeyse aynı. Oyunu isterseniz klavye isterseniz joystick ile oynayabilirsiniz. Rütbeniz arttıkça daha iyi gemilere ve silah sistemlerine erişim olanağına sahip oluyorsunuz. Her görevden önce brifing odasında görevinizi dinliyor ve görevlerde onlarca gemi yok ediyorsunuz. Eğer bu size tanıdık geliyorsa, gerçekten de öyle. Oyun *Wing Commander*'dan afterburner'lar, silahlar, bazı aynı görevler ve *Freespace*'den HUD (Heads-up Display), dinamik görev yapısı (bazen briefing'de verilen direktiflerle uçuş esnasındaki olaylar uyuşmuyor) ve gemi kontrollerini almış. Her ne kadar aksi için uğraşsam da bu oyunu oynarken aklıma hep *Wing Commander* ve *Freespace* geldi. *Starlancer*, uzay simulasyonları başlığına pek fazla yenilik katmıyor.

Oyunun grafikleri baş döndürücü. Oyunu install ettiğiniz zaman, program otomatik olarak donanımınızı gözden geçiriyor ve test ediyor; bu 'level of graphic details' sistemi sayesinde donanımınız çok güçlü olmasa bile, nebula efektleri, ışıklandırma efektleri gibi oynanış performansını düşürecek ayrıntıları pasif hale getiriyor. Oyun boyunca 80'den fazla uzay aracı, sıradışı 3D detayı ve bölgesel ışıklandırma efektleri ile hayranlık uyandırıyor. Gemilerin yanından geçerken ışık yansımalarını görüyorsunuz. Gemi texture'leri ise *Starlancer*'ın gerçekten parladığı nokta. Uzay simulasyonu oyunları arasında şu ana kadar en detaylı ve gerçekçi texture yapısı bu oyunda var. Oyun hasar ve patlama modellemelerini yine aynı etkileyicilikle yapıyor; hasarlı gemilerin gövdelerinden alev ve duman kütleleri çıkıyor, patlayan gemiler ansızın yok olmuyor, metal parçacıklar ve gemi donanımının parçalanmış kütleleri yavaşça uzaya dağılıyor. Ancak *Freespace*'deki gibi 6 kilometrelik devasa gemiler bu oyunda yok. Sinematiklerde göreceğiniz haber spikerinin dudak hareketleri ve söyledikleri tam olarak uyumlu ve gerçek gibi – eğer İngilizceniz iyi ise sesi kısıp 'dudak okuyarak' spikerin ne dediğini anlayabilirsiniz.

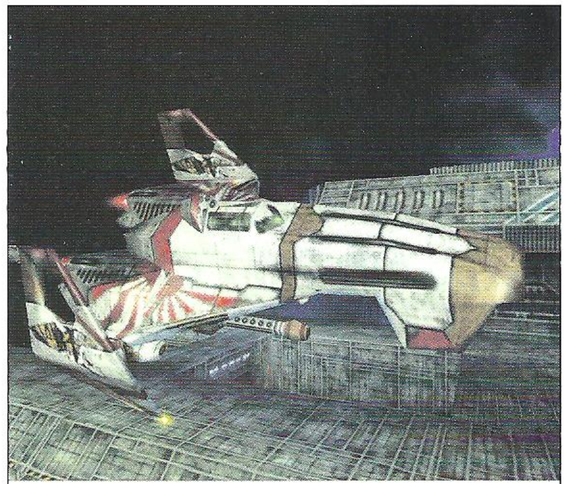
Ses efektleri ve müzik, yine *Starlancer*'ın grafiklerdeki kadar başarılı olduğu bir diğer nokta. Görevler esnasındaki müzikler çoğunlukla bir olay tarafından tetikleniyor ve oyunun atmosferi bir anda değişiyor. Çalan müziğe göre iyi ya da kötü ne olacağını anlayabilirsiniz. Ayrıca görevler esnasında duyup hoşlandığınız müzikleri, karakterinizin kabinindeki CD Player'den dinleyebilirsiniz.

Oyunda ne yazık ki bazı can sıkıcı özellikler de var. Bir düşmanı öldürdüğünüz zaman genellikle sağ kolunuz olan pilot "Moose" sizi tebrik ediyor. Ama 40 kere aynı şekilde kutlanmak oyunun gerçekçiliğinden birşeyler alıyor. Emrinizdeki kanat adamlarınız (wingmen) birazcık embesil. Bu bir çok mükemmel uzay simulasyonlarının standart handikapı. Tüm takımınıza bir görev verildiği halde tüm işi sizin yapmanız, kendinizi iyi hissetmenizi sağlamıyor. Bazen kuyruğunuzda 4-5 düşman avcı oluyor ve yardım ihtiyacı hissediyorsunuz, ama hayır, kanat adamlarınız yardıma ihtiyacınız olduğunu düşünmüyor. Başarısız olduğunuz bazı görevlerden sonra fırçayı siz yiyorsunuz, takımınız değil, sadece siz.



HUD (Heads-Up Display) diğer uzay simülasyonu oyundakilerine çok benziyor.

Odanızdan çıkıp brifing odasına giderken gerçekçiliği arttırmak amaçlı birçok ayrıntı niteliğinde animasyon ile karşılaşacaksınız. Ama aynı teknisyenin aynı yerde 10. kez elektrik çarpılması, amacına ters etki yapıyor. Görevlere başladıktan belli bir süre sonra veya belli bir olay gerçekleştiğinde konuyla ilgili bazı animasyonları izliyorsunuz. Ancak bazı görevler haliyle zor ve başarısız olduğunuzda görevi tekrar oynamak zorundasınız. Bu tekrarlar arttıkça bazen uzun olan bu animasyonlar sıkıcı hale geliyor. Oysa bir tuşa bastığınızda bu animasyonları geçme opsiyonu olsaydı bu sorun kolaylıkla çözümlenebilirdi.



Işıklandırma efektleri, yansımalar ve gemi texture'leri mükemmel

Her oyunda olduğu gibi bu oyunda da bazı bug'lar var; ama bunlar küçük bug'lar ve fazla can sıkmıyor. Oyunu bitirene kadar yaklaşık 40-50 saatlik oynanış süresinde oyun aynı hata sonucu üç kez çöktü. Oyunda ilerledikçe her pilotun öldürdüğü düşman sayısı ITAC monitöründen ulaşılan Killboard'a işleniyor. Yine ITAC'den ulaşabileceğiniz pilot profillerinde ise bu sayı aynı kalıyor ve değişmiyor. Bir görevde, yaklaşık 10 tane defans sistemi uydusunu yok etmem gerekiyordu, ve bunu yaptım. Ama tüm uydular yok olduğu halde bilgisayar bunu algılamadı ve böylelikle oyun takıldı. Kanat adamları bir görevde öldükten sonra, diğer görevde yeni kanat adamları ile birlikte uçuyorsunuz. Böyle bir olayda kanadımda iki tane aynı kişi vardı.

Bir klasik olan *Wing Commander*'ın yaratıcılarından Eric Roberts, İngiliz Warthog, ve Digital Anvil'in geliştiriciliğini yaptığı *Starlancer*, etkileyici atmosferi ile unutulmayacak bir oyun. Özellikle bazı küçük olumsuzlukların düzeltileceği serinin devamı için düşüncem, mükemmel bir oyun ile karşılaşacağımızdır.

SON KARAR

ARTILAR: Oyuncuyu içine çeken mükemmel atmosfer ve ayrıntılar; harika grafikler

EKSİLER: Bazen görevlerin, olayların ve oynanışın tekrarlandığını hissedeceksiniz.

SONUÇ: Kendinizi bir pilotmuş gibi hissettirecek başarılı bir uzay simülasyonu.

PC GAMER TÜRKİYE **80%** MÜKEMMEL

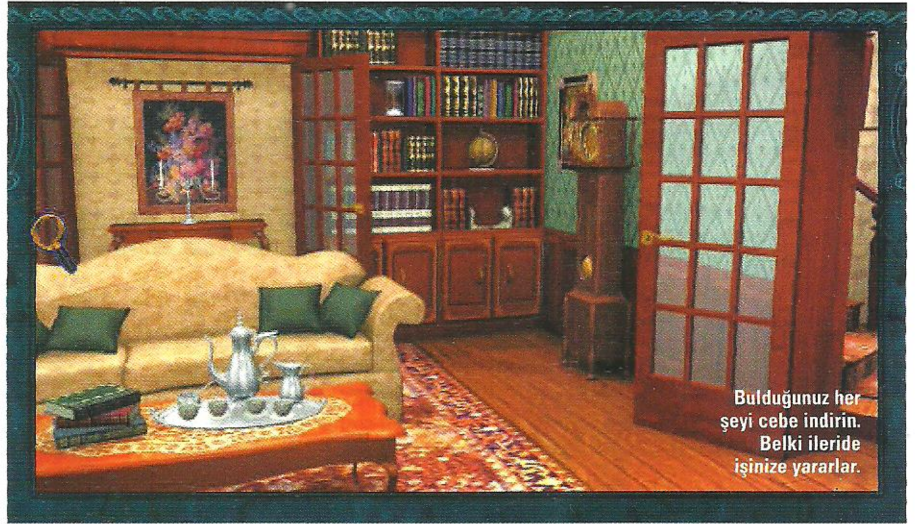
TÜRÜ	Adventure	GEREKENLER	Windows 95/98, P166, 16MB RAM, 8X CD-ROM sürücü
ÜRETİCİ	Her Interactive	ÖNERİLEN	Pentium 200, 32MB RAM
YAYINCI	Her Interactive	MAKSİMUM OYUNCU	1

Nancy Drew: Stay Tuned for Danger

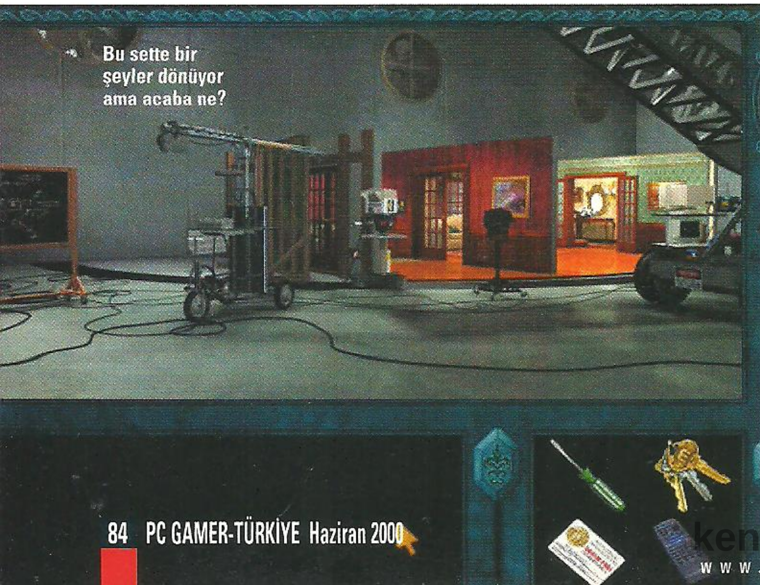
Dedektifçilik oynamak isteyenler ekran başına, oynamak istemeyenler ise bucak bucak kaçsın!

Kaç yaşında olduğumu hatırlamıyorum ama bir zamanlar (galiba ilk özel TV kanalının açıldığı dönemdi) "Cinayet Dosyası" adlı bir diziyi hararetle izlediğimi hatırlıyorum. Muhtemelen ailecek izliyorduk veya izlenecek daha iyi bir şey yoktu; zaten genellikle izlenecek pek iyi bir şey olmaz. İşte o dizide yaşını başını almış bir kadın olan Angela Lansbury, evinde oturup torunlarına patik örmek yerine burnunu türlü cinayetlere sokardı; ve işin ilginç yanı her dizide katili bulmayı başararak beni bir güzel uyuz ederdi. Hatta artık dizinin belli başlı aksiyon sahnelerinde kadının başına bir şey gelmesi için dua eder olmuştum.

Bu diziden başka bir de yine hayatımın o dönemine denk gelen "ipucu" oyunu vardı ki bahsetmeden edemeyeceğim. Oyunu biliyorsunuzdur herhalde. Hani şu gruba uymak veya mızıkçılık yapmamış olmak için oynamak zorunda kaldığınız oyunlardan. Birtakım zekice (!) sorular sorarak zanlılar arasında bir gezinti yaparak cinayeti işleyeni bulmaya çalışıyorsunuz; ve oyunun sonunda böyle bir grubun parçası olmakla sosyalleştiğinizi sanıyor ve bir güzel kendinizi kandırıyorsunuz.


Bulduğunuz her şeyi cebe indirin. Belki ileride işinize yararlar.

Gelelim oyunumuza, *Stay Tuned for Danger* maalesef bir devam oyunu (bilmeyenlere duyrulur). *Secrets Can Kill*'in kazandığı başarının (!) ardından Her Interactive ekibi bir daha kolları sıvamış ve ortaya nispeten daha iyi bir oyun çıkarmış. *Nancy Drew* bizim biraz yabancı olduğumuz bir roman kahramanı; tabii cinayet romanlarını kastediyorum. Yani bir tür Sherlock Holmes denilebilir. Nancy Drew, Amerika'da çok ünlü olmasına rağmen Avrupa'ya tam anlamıyla adım atmamış; belki de Agatha Christie'nin romanlarının daha popüler olması yüzündendir. Neyse, sloganı "Bir fareden korkmayan kızlar için" olan Her Interactive firması bu karakteri alıyor ve evire çevire sanallaştırıyor.


Bu sette bir şeyler dönüyor ama acaba ne?

Oyunun öyle sıradışı bir konusu yok; rutin işler. Nancy Drew olarak New York'a uçuyor ve arkadaşınız Mattie Jensen'ın evine varıyorsunuz. O bir pembe dizi yıldızı. Sizden gelmenizi rica etmesinin sebebi oynadığı dizinin başrolü olan Rick Arlen'ın ölüm tehditleri alıyor olması ve kendisinin de bu konudan dolayı endişe duyması. Ama Rick, Mattie kadar bu tehditleri takmıyor. Tabii Rick'in kadınların arzuladığı bir erkek olduğunu da unutmadan söyleyeyim.



Ulaşımınızı bu harita yoluyla hallediyorsunuz.

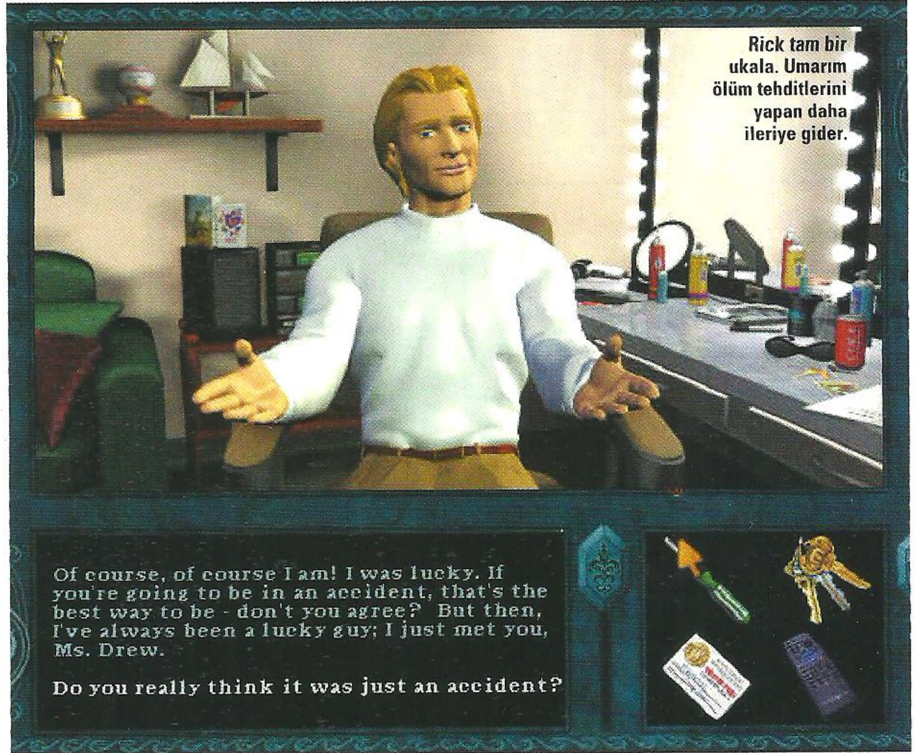
Sonuçta bu ölüm tehditleri tamamıyla bir şakadan ibaret olabilir. Belki kıskanç bir koca Rick'i birazcık korkutmak istiyordur veya Rick sırf reklam olsun diye böyle bir işe kalkışmış da olabilir. Ama pembe dizinin çekildiği setteki o olaydan sonra ölüm tehditlerinin gerçek olduğunu anlıyorsunuz; bir spotun kazayla (!) devrilip Rick'i ıskalaması hiç de günlük bir olay değil. Aslında Rick'i tanıyınca birinin onu neden öldürmek isteyebileceğini kesinlikle anlayacaksınız. Öncelikle tam bir şövenist olduğunu söylemeliyim.

Adam sırf egodan ibaret. Nefret etmeyi sevdiğiniz türden bir kediye benziyor (hatta Rick'i seslendiren sanatçı bile onu şımarık bir playboy tonuyla seslenditiyor).

Oyun boyunca birçok karakterle karşılaşacaksınız. Bunlardan bazılarının kesinlikle potansiyel katil olduğunu düşüneceksiniz. *Stay Tuned for Murder* kurgusal anlamda çok sağlam numaralara sahip; bu şaşırtmaları hikayeye güzel yerleştirmişler. Daha fazla konu hakkında bahsedersem oyunun zevkini kaçırabilirim (tabii bu tür bir oyundan zevk almayı başarabilenler için). Olayları sizin araştırıp keşfetmeniz gerekiyor.

Oyunda üç farklı zorluk derecesi mevcut. Sizi bilmem ama ben 'senior dedective' derecesinde oynadım ve pek fazla sorun yaşamadım. Sabit olmayan her şeyi almaya çalışın. Aldığınız nesneler sorunları çözme konusunda bir hayli işinize yarayacak. İmleç, bu tür nesnelerin üzerine gelince bir büyüteçe dönüşüyor; eğer önemli bir nesneyse büyüteç kızarıyor. Ayrıca büyüteç bulunduğunuz mekanın limitlerine dayanınca mavi bir renge bürünüyor ve siz de 360 derecelik bir bakış açısına sahip olarak mekanı daha iyi araştırabiliyorsunuz.

Mattie Jensen'ın evinin giriş holünde bir telefon bulacaksınız. Burada arayabileceğiniz bazı isimler ve numaraları var. Sıla hasreti çektiğiniz zaman bu telefonu kullanarak erkek arkadaşınız Ned'i arayabilirsiniz; size bazı önemli ipuçları hakkında tavsiyelerde bulunabilir. Ayrıca yakın arkadaşlarınız olan Bess Marvin ve George Fayne'in numaraları da rehbere kayıtlı. Bess ve George aramanıza çok sevinecek ve en son dedikoduları sizinle paylaşmak için can atıcaktır. Onların anlatacağı bazı hikayeler sizin doğru yönde ilerlemenize yardımcı olabilir. Masanın üzerindeki notlara ve mektuplara bakmayı da ihmal etmeyin. Hatta bazen sandalyenin üzerinde birtakım paketlere de rastlayabilirsiniz. Oyundaki bazı olaylar gündüz, bazıları



Rick tam bir ukala. Umarım ölüm tehditlerini yapan daha ileriye gider.

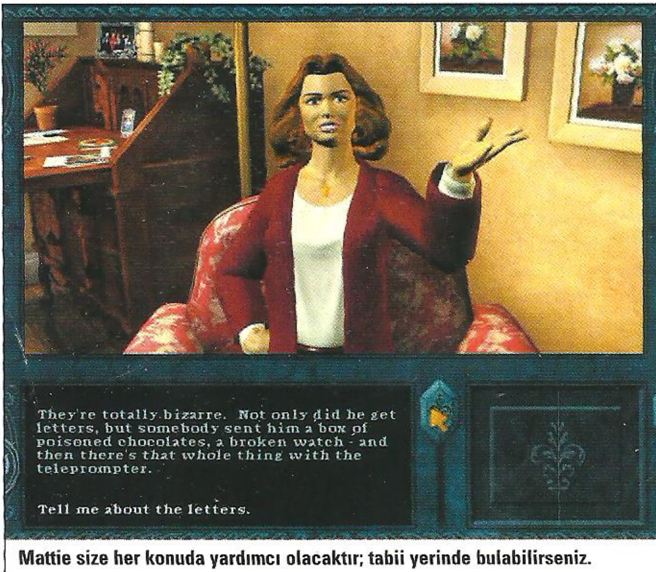
da gece vakti gerçekleşmek zorunda. Eğer bu durumdan dolayı oyunun belli yerlerinde takılırsanız, Mattie'nin evinin antresindeki doğru noktaya dokunarak gündüzü geceye dönüştürebilirsiniz.

Mattie ve Nancy'nin seslendirmeleri gayet yeterli; Rick'in sesi karakterine oldukça uygun. Bulmacalar konuya iyi yerleştirilmiş. Diğer birçok oyunda olduğu gibi sadece boşluk doldursun diye oyuna katılmamışlar. Hepsinin hikaye ile bağlantılı mantıklı bir yönü var. Oynanabilirlik 'işaretle ve tıkla' üstüne kurulu; klasik bir yöntem ama bu oyun için gayet iyi işliyor.

Grafikler fena değil; renkler gayet canlı ve uyumlu. Karakterler gerçekçi 3D modellerden ibaret; vücut hareketleri ve yüz ifadeleri yeterli sayılabilir. Her karakterin kendine ait bir yaşamı var; yani siz onlara soru soracaksınız diye sabit bir yerde put gibi oturup sizi beklemiyorlar. Yine de grafikler günümüzün 3D teknolojisinden oldukça uzak bir yapıya sahip (zaten bence böyle bir oyunun daha fazlasına ihtiyacı yok).

Nancy Drew: Stay Tuned For Danger'ın en büyük kusuru, sayılı kaydetme yerinin olması (gerçekten çok az var). Öncekilerin üzerine kaydedebiliyorsunuz ama bu durum oyunun ileri safhalarında sorun çıkarabilir. Örneğin bir ipucunu kaçırdınız ve daha önceki bir ekrana geri dönmek istiyorsanız, yapabileceğiniz pek fazla bir şey yok. Başka kafama taktığım bir olay da ortada işlenmiş bir cinayetin, bir cesedin olmaması. Hayır, geçen sayı yine bunalımlı bir şekilde *Fatal Illusion*'ı incelemiştim; onda bile çözülmesi gereken bir cinayet vardı ve maktulün ölmeden önce birçok şüpheliyi bir araya toplayıp malikanesinde konuk etmesi ilginç bir olaydı. Nancy'nin finalde pasif kalması da ayrı bir olay. Suçlu öyle aniden ortaya çıkıyor ki Nancy topladığı bilgileri rahatça değerlendirerek alternatifler arasında bir eleme yapmaya fırsat bulamıyor.

Sonuç olarak oyun fena değil ama başından beri söylediğim gibi bu tip dedektifçilik oyunlarından hoşlananlara hitap ediyor. Ayrıca meraklısı için unutmadan söyleyeyim Her Interactive seriye *The Haunted Mansion* ile devam edecek; kısacası seri bitecek gibi gözükmüyor.



Mattie size her konuda yardımcı olacaktır; tabii yerinde bulabilirseniz.

SON KARAR

ARTILAR: Polisiye roman hissi; yeterli grafikler; iyi bulmacalar.

EKSİLER: Klişe bir hikaye; donuk karakterler; oyun bazen takılıyor.

SONUÇ: Dedim ya meraklısına göre bir oyun. Sinemaya gitmeyi tercih ederim.

PC GAMER TÜRKİYE **55%** ORTA

TÜRÜ	Aksiyon	GEREKENLER P166, 32MB RAM, 150 MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	3DO	ÖNERİLEN P233, 24X CD-ROM
YAYINCI	3DO	MAKSİMUM OYUNCU 4

Army Man: Air Tactics

Army Man serisine yeni bir nefes katmak için bir helikopterden çok daha fazlasına ihtiyaç olduğu su götürmez.


Kum havuzuna dalıp çıkan bu askerlerin kafalarına roket yağdırmak, deliklerden çıkan farelerin kafasına balyozla vurup puan aldığınız oyunlara benziyor.

Plastik askerlerimi karşılıklı halıya dizip, sırayla Lego'ları fırlatarak çarpıştırdığım günlerden bu yana oyunlar çok değişti. Bu değişimden tabii ki bizim plastik askerlerde yakalarını sıyıramadılar, silahları ve savaşlarıyla sanal dünyada onlar da arzı endam etmeye başladılar. Hepinizin bildiği gibi *Army Man* plastik askerlerimizi bilgisayara taşıyan oyun oldu ve çok tutulmuş olmalı ki birbiri ardına devam oyunları dökülmeye başladı.

Bu serinin son oyunu olan *Army Man: Air Tactics*'de işler biraz değişmiş. Daha önceki *Army Man* oyunlarında plastik, yeşil askerimiz Sarge'ı ve adamlarını kontrol ederek birbirinden değişik ortamlarda askeri operasyonlara kalkışırdık. Bu sefer oyunun adından da anlayabileceğiniz gibi plastik savaşçılarımızın çatışması havaya taşınmış. Askerler yerine bir saldırı helikopterini kontrol ediyorsunuz. Yeni soyunduğunuz pilotluk mesleğinizde helikopterinizle saldırı, indirme ve kurtarma görevlerinde yer alıyorsunuz. Bu görevlerde elbette yalnız değilsiniz, gerek kara birimleri gerekse dost helikopterler bu görevlerde size eşlik ediyor. Kahverengi adamların ve başlarındaki korkunç general Plastron'un hain emellerine ulaşmasına engel olmak için topyekun bir savaşa girişiyorsunuz.

Oyunun evvelkilerden farklı olarak havada geçmesine karşın, *Army Man*'e özgü her şey Air Tactics'te de fazlasıyla bulunuyor. Oyuncak savaşçılarımızın cenk meydanlarını yine evler, bahçeler, oturma odaları vs gibi yerler teşkil ediyor. Birimimiz, yine bu meydanda bulduğu güçlü silahları ve aracınızın enerjisini arttıran power-up'ları topluyor. Tüm bunlardan önemlisi *Army Man* serisine has özgün espri ve buluşlar hala yerli yerinde ve yine oyunun eski motoru kullanılıyor.


Isınmaya yeni başlamışken işte oyunun sonu.

Oyundaki grafiklerde en ufak bir iyileşme dahi yok. İlk *Army Man*'den *Toys in Space*'e kadar grafik öğelerinde kayda değer en ufak değişiklik yapılmayan oyun, son bölümünde de bildik yüzüyle çıkıyor piyasaya. Önceden hazırlanan arka plan grafikleri sevimli olmalarına karşın hala yeterince iyi değiller. Oyunun sesleri ise ne yazık ki diğer öğelerinden de başarısız.

Oynanabilirlik konusunda da oyun çok doyurucu olamıyor; en garip özelliği gayet kısa oluşu ve normal şartlarda 20-25 saatte bitebilecek bir oyun olması bu özelliğiyle tek başına bir oyundan çok bir add on paketi niteliğinde. İkinci aksayan yönü ise kimi bölümlerin müthiş zor olması. Bu zorluğa renksiz ve çokda zevkli olmayan oynanış tarzı da eklenince çoğu kez can sıkan bir oyun halini alıyor *Air Tactics*.

Oyunun en büyük sürprizi ise oyun içinde oyun içermesi. Ne demek istediğimi tam anlamadınız belki, hemen anlatayım; *Air Tactics*'te bulunduğunuz ev içinde karşılaştığınız kimi oyunları oynayabiliyorsunuz, örneğin bir oyun odasında bulacağınız tahta üzerinde Go oynayabiliyorsunuz; elbette rakibinizde bir kahverengi helikopter. Bunun gibi iki oyun daha var, bu çok büyük bir rakam değil ama hoş bir tat kattığı da bir gerçek. Unutmadan hatırlatalım, eğer bu oyunlarda çok sıkışırsanız daha fazla kasmak yerine derhal rakibinizi düşürmeyi seçebilirsiniz.



İşte tam bir *Army Man* klasiği daha!

Son tahlilde *Army Man: Air Tactics*, *Army Man* serisine çok yenilik getirmeyen, oynanışı da pek zevkli olmayan vasat bir oyun olarak görünüyor. Buna karşın *Army Man* serisinin hoş ayrıntıları ve birkaç hoş sürpriz oyunun artıları arasında eğer bu serini hayranıysanız almayı düşünmelisiniz aynı zamanda paranızı bugünlerde çıkacak olan *Army Man: World War*'a da saklayabilirsiniz; ama iyi ve zevkli oyun arayanlar bana kalırsa başka bir kutuya bakmalılar.

SON KARAR

ARTILAR: Helikopterinizin gelişmesi; oyun içinde çeşitli oyunlar oynayabilmeniz ve orijinal espriler.

EKSİLER: Kısır oynanış tarzı; askerleri kontrol edememeniz; zayıf grafikler.

SONUÇ: Tek yenilik helikopter olunca, ortaya pekde zevkli olmayan bir oyun çıkmış.

PC GAMER TÜRKİYE iyi **61%**

TÜRÜ	Roleplaying	GEREKENLER P200, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	THQ	ÖNERİLEN PII 266, 64MB RAM
YAYINCI	Southpeak	MAKSİMUM OYUNCU 4

B&B: Eternal Quest

Southpeak, tarihin en berbat RPG'sini yapmak için çok uğraşmış. Başarılı da olmuş. Kutluyoruz!



Şu üst üste duran leke gibi figürleri seçebiliyor musunuz? İşte onlar sizin "adamlarınız". Kolay gelsin.

Sevgili öğrenciler! Bugünkü "Neden PC'miz tüm konsol makinelerinden daha iyidir" dersimizin konusu *Blaze & Blade*. Bu oyun dersimizin öğreteceği en önemli noktalara dikkat çekiyor. Özellikle de Play-Station için yapılmış Japon tarzı RPG oyunlarını!

Blaze & Blade, kötü bir oyunu nitelemekte kullandığımız "Berbat" tanımını bir adım daha ileri götürerek "İğrenç" tanımıyla değiştiriyor. Oyunda dikkate değer hiç ama hiçbir "şey" yok. Bir yerden bir yere dolaşıyor ve birtakım kişilerle görüşerek çeşitli iğrençliklerde "quest" ler içine giriyorsunuz. (*Diablo*'ya ne kadar da benziyor!). Oyundaki savaş sahneleri ise görülmemeye değer! Sanki oynayanı çıldırtmak için yapılmış bir yapay zeka seviyesi, size savaşta başarısız olmanın sınırlarını keşfettirecek. Oyunu multiplayer olarak tam 4 adet talihsiz arkadaşınızla birlikte oynamaya çalışabilirsiniz. Oyundan geçekten zevk alır mısınız, yoksa oyundaki saçmalıklara beraberce güler misiniz, o size kalmış.

Blaze & Blade'deki diğer saçmalıkların içinde, karakter çeşitlerinin savaşlarda birbirlerinden hiçbir farkı olmamasını, oyundaki takımınız içinde malzeme alış verişi yapamamanızı ve takım arkadaşlarınızın asla kendilerini iyileştirememelerini edememelerini sayabiliriz. Düşmanlarınızın saldırılarına ise söylenecek söz bulmak imkansız.

Oyunun tüm kontrolleri konsol versiyonundan birebir olarak PC'ye "indirilmiş", yani mouse desteği bulunmuyor. Bunun yanında klavye kontrolleri ise oynayanı ülser yapıcı boyutta. Hareket etmek için kursörü kullanıyor ama sadece kendi ekseniniz etrafında dönüyorsunuz. Oyunun yer aldığı mekanlar 3D, ancak modeller poligon sayısı olarak o kadar fakir ki, neredeyse herşey LEGO dünyasında geçiyor gibi.

Görüş açısı ise tepeden üçüncü kişi perspektifinde (*Diablo*'ya ne kadar da benziyor!). Siz ilerledikçe hiçbir işe yaramayan adamlarınız da sizin durduğunuz nokta üzerine "üşüşüyor" ve ortaya dramatik komiklikte bir manzara çıkıyor. Düşmalarınız ise herhalde oyunu yapan firmaya da düşman olacaklar ki aralarından yürüyüp geçmenize müsade ediyor.

Geçtiğimiz ay, aklı başında bir PC oyuncusu ve bir *PC Gamer* editörü olarak, *Planescape: Torment* oynadıktan sonra böylesi bir ucubeliği görünce, gerçekten Playstation'un PC'nin ne kadar gerisinde olduğunu hatta hiçbir zaman PC'ye yetişemeyeceğini bir kere daha gördüm. Konsol makinelerini ne için kullanırsanız kullanın ama oyun oynamak isterseniz PC size fazlasıyla yeter!



Arkadaşlarınızın zekası fena değil! Canavar hemen yanıbaşlarında ise kendilerini savunabiliyorlar!

SON KARAR

ARTILAR: Gamepad' i olan dört arkadaş belki bu oyundan on dakika zevk duyabilir.

EKSİLER: Grafikler, sesler, senaryo, oynanış, yapay zeka, arabirim... hatta oyunun kutusu!

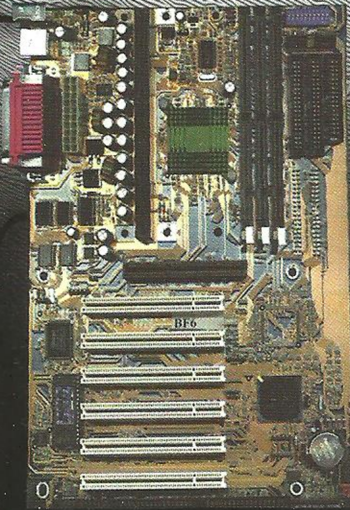
SONUÇ: Bu oyunu almak, oynamak ve hatta kapağına bile bakmak için hiçbir sebep yok.

PC GAMER TÜRKİYE **7%**

UMURSAMAYIN BİLE

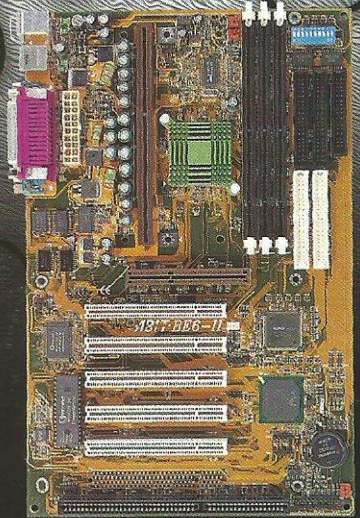
TAMAMLAR!...

ABIT



BF6

- Intel® 440BX çip seti
- 1 AGP, 6 PCI, 1 ISA
- 3 adet 168-pin DIMM slotu
- 2 adet Ultra DMA/33 IDE yuvası
- 1 Paralel, 2 USB, 2 PS/2 ve 2 Seri port çıkışı
- SOFT MENU™ III
- Award Plug and Play BIOS v.6.0
- Wake on LAN/Wake on Ring header



BE6-II

- Intel® 440BX çip seti
- 1 AGP, 5 PCI, 1 ISA
- 3 adet 168-pin DIMM slotu
- 2 adet Ultra DMA/66 ve 2 adet Ultra DMA/33 IDE yuvası
- 1 Paralel, 2 USB, 2 PS/2 ve 2 Seri port çıkışı
- SOFT MENU™ III
- Award Plug and Play BIOS v.6.0
- Wake on LAN/Wake on Modem/Wake on Keyboard-Mouse

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

TÜRÜ	Yarış	GEREKENLER PII 233 MHz, 64 MB RAM, 8X CD-ROM, 300 MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	Xpiral	ÖNERİLEN PIII 450 MHz, 32X CD-ROM sürücü, Directx 7 ile uyumlu ses kartı
YAYINCI	Infogrames	MAKSİMUM OYUNCU 6

Beetle Crazy Cup

Bu oyun, sıkı yarış simülasyoncularının tercih edeceği cinsten değil, ancak kimilerini fazlasıyla eğlendirecek.

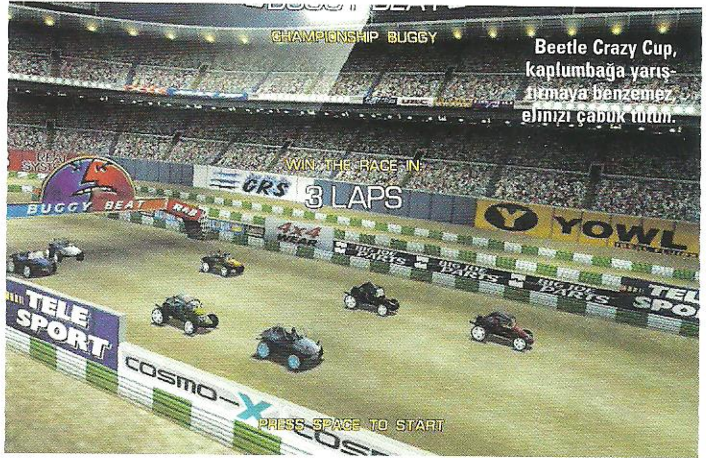
Infogrames'in son yarış oyunu, dünyanın en çok tanınan arabası vosvosları konu ediyor. Eğer zorlu yarış simülasyonlarından hoşlanan, gerçekçi pistlerde mükemmel modellemelerle yarışmakyı seven bir oyuncu iseniz, bu oyun kesinlikle sizin ayarınızda değil. Ancak piyasada eşine çok rastladığımız, arcade tarzında yarışların hayranı, ve vasatın üstünde grafiklerden fazlasını aramayan biri iseniz, eminim bu oyun ilginizi çeker.

Volkswagen'in lisanslı oyunu *Beetle Crazy Cup*, 60'lı yılların unutulmaz böcek (yada kaplumbağa) arabalarının minibüsünden kamyonuna kadar her cinsi ile yarışmanıza imkan veriyor. Kendileri 50 değişik araba modellemesi yaptıklarını iddia ediyorlar, ama aslında sadece 15-20 modelin değişik boyama ve desenlenmesi ile bu rakama ulaşabiliyorlar. Buna rağmen, görünüş itibarı ile grafiklerin sizi fazla rahatsız edeceklerini sanmıyorum. Arazi şekillendirmesi de son derece basit kılınmış, ağaçlar ve sıkça rastlayacağınız meraklı seyirciler genel olarak dokulardan oluşmuşlar. Motorlarının sesinden o aracın gücünü anlayabiliyorsunuz, hatta seyircilerin heyecanlandıkları anlarda uğultularının arttığını bile hissedebiliyorsunuz. Bu tarzda bir arcade yarışından beklentilerimi az çok karşılayan bir multimedya desteği var, ancak hiçbir zaman bir simülasyon oyunu ile kıyaslanamaz.

Oyuna girişinizden itibaren sık sık ara görüntülerle karşılaşacaksınız. Çok heyecan veremeyen ancak hayal kırıklığına da uğratmayan toplam 7-8 değişik ara filme rastladım. Oyunun menüsünü gördüğünüzde zaten oyundan beklentileriniz bir arcade tarzına odaklanıyor. Eğlence temaları arayüzünde de sıkça işlenmiş.



Beetle Crazy Cup, takla atamayacağınız nadir yarış oyunlardan birisi.



Beetle Crazy Cup, kaplumbağa yarıştırmaya benzemez, elinizi çabuk tutun.

Beetle Crazy Cup size üç değişik modda yarış imkanı sunuyor. Birincisi, artık oyunlarda görmezsek şaşırdığımız "Quick Race". Adı üstünde, hemen yarışmak için sabırsızlanıyorsanız bu moda girip anında rahatlayabilirsiniz. Öte yandan, Quick Race' daha iddialı olan diğer yarış modlarına eğitim amaçlı olarakta kullanabilirsiniz. Benden tavsiye, diğerlerine gözatmadan önce bu bölümde biraz zaman harcayın.

Hem Quick Race'de hemde bir sonraki modumuz Beetle Challenge'da beş değişik kategori var, ve hepsi birbirinden farklı özelliklerinizi ön plana çıkartıyor. Cross Race diye adlandırılan yarışta dar sayılabilecek bir pistte ralli benzeri bir sürüş yeteneğiniz sonucu belirliyor. Virajlardan dönerken sizi fazlasıyla savuran bir arazi var ve bitişe ulaşmak için bütün dönemeçleri en iyi şekilde aşmanız gerekiyor. Speed Race'de ise çok alışık olduğumuz normal bir yarış pisti ve VW'nun en hızlı arabaları var. Modifiye vosvoslarla sürat yapmak size de belli bir süre eğlenceli gelebilir, ama ben bunun yerine NFS serisinden bir oyunu oynamayı tercih ederim. Monster Truck Race ise tamamıyla sizin soğuk kanlılığınıza dayanan ilgi çekici bir bölüm. Dev tekerlekli bir kamyonla (tabii ki VW) bir sürü engel arasından sıyrılarak belli bir sürede bitişe ulaşmaya çalışıyorsunuz. Her çarptığınızda ceza olarak sürenizi azaltan koniler ve direklerde mevcut, ayrıca çiğneyip ezmenizin seyirciler tarafından coşkuyla karşılandığı birkaç da araba var. Buggy Race ise Cross Race'i anımsatan ama pist yerine sahillerde kumun üzerinde yarıştığınız diğer bir eğlenceli bölüm. Son olarakta Jump Race denilen bir bölümümüz bulunuyor. Nitro sıvınızın yardımıyla atlayış yapacağınız bir rampaya gelmeden hızınızı arttırıyorsunuz daha sonrada tek yapmanız gereken, istenilen uzunlukta bir atlayış yapıp yapmadığınızı seyretmek oluyor. İkinci yarış modu, Beetle Challenge'a ise belli bir miktar kredi ile başlıyorsunuz ve yarışları kazandıkça bu krediniz artıyor. Aracınızı sık sık yenileri ile terfi ettirmelisiniz. Her kategori için ayrı bir aracınız var ve startejik terfiler çoğu zaman hayatınızı kurtaracak. Her yarış tarzı için dört değişik zorlukta yarışmanız gerekiyor. Eğer bütün kategorilerin dört yarışında da başarılı olursanız WBC denen yeni bir yarışa da katılmanıza izin veriliyor. Unutmadan ekleyeyim, başarılı olduğunuz bazı yarışlardan sonra Bonus yarışlarınıza katılıp kredinize kredi katmanız da sağlanmış. Sizi bonuslarda bazı sürprizler bekliyor.

Gelelim benim favorim olan en son moda, Championship. Sadece pist ve yol yarışlarının yapıldığı bu mod, birkaç değişik yarıştan oluşuyor. Birbiri ardına yapılan yarışlar sonucu toplanan puanlar da birinciyi tayin ediyor. Üç zorlu şampiyona var ve birini birinci bitiremeden bir sonrakine geçemiyorsunuz.

Beetle Crazy Cup, sistem gereksinimleri olarak pekte mütevazi sayılmaz. Ancak 3D kartsız çalışabilmesi onu bazı rakiplerinin üstüne çıkartıyor. Sizde benim gibi "toparlak arabalardan" hoşlanıyorsanız (eminim aranızda vosvos hayranları da vardır) bu oyun sizi yaklaşık 10-15 saat meşgul eder. Ancak kesinlikle bir simülasyon oyununun vereceği gerçeklik hissini tadamayacaksınız.

SON KARAR

ARTILAR: Bol oyun seçeneği; basit arayüz; tonlarca vosvos.

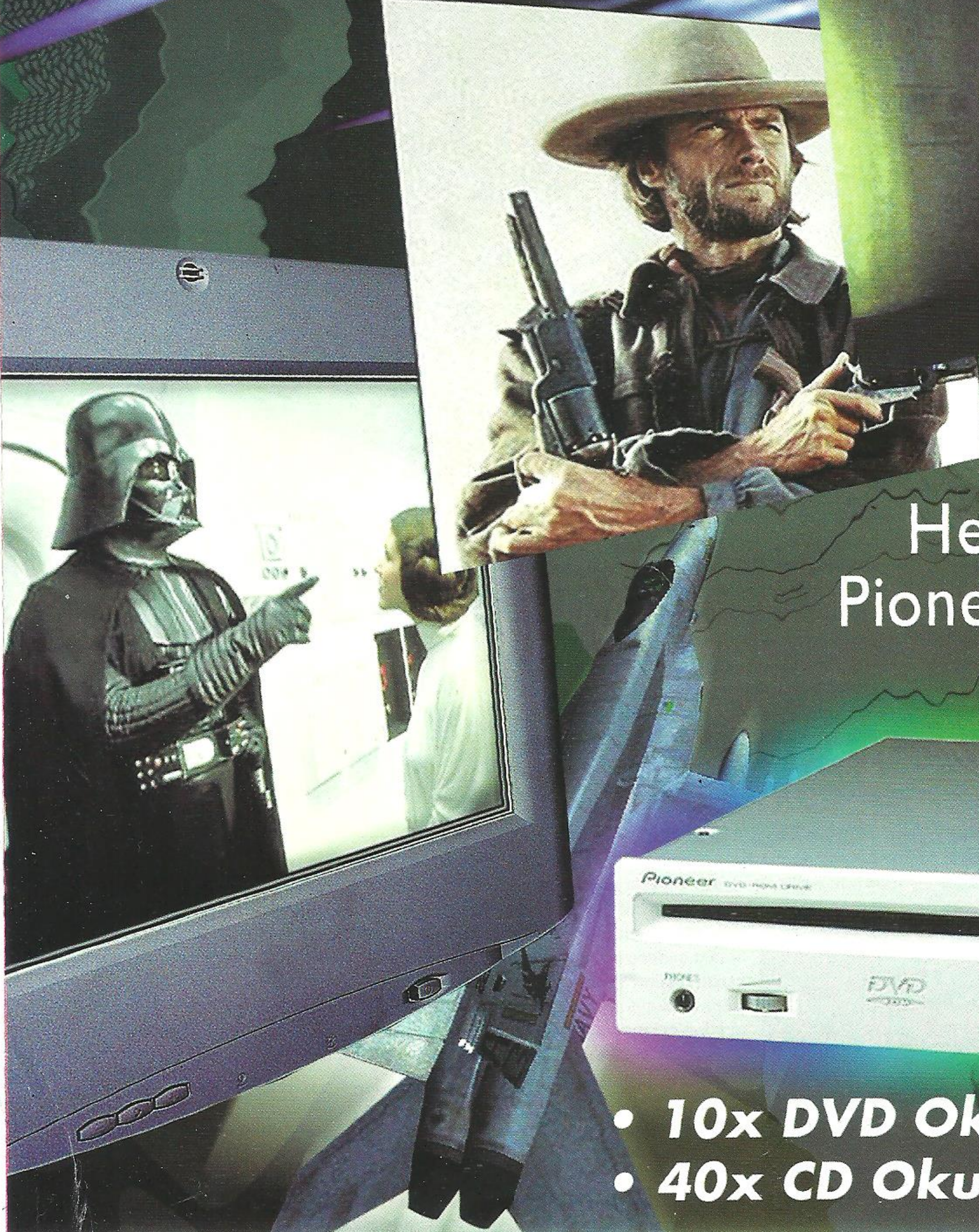
EKSİLER: Vasatın üstüne çıkamayan grafikler ve ses efektleri.

SONUÇ: 60'lı yılların vosvos hayranları için kaçırılmaması gereken bir arcade yarışı.

PC GAMER TÜRKİYE 65% iyi

Pioneer

NELER KAÇIRDIĞINIZIN FARKINDA MISINIZ?



Hepsi sadece bir Pioneer DVD Rom uzaklığında!

- **10x DVD Okuma hızı**
- **40x CD Okuma hızı**

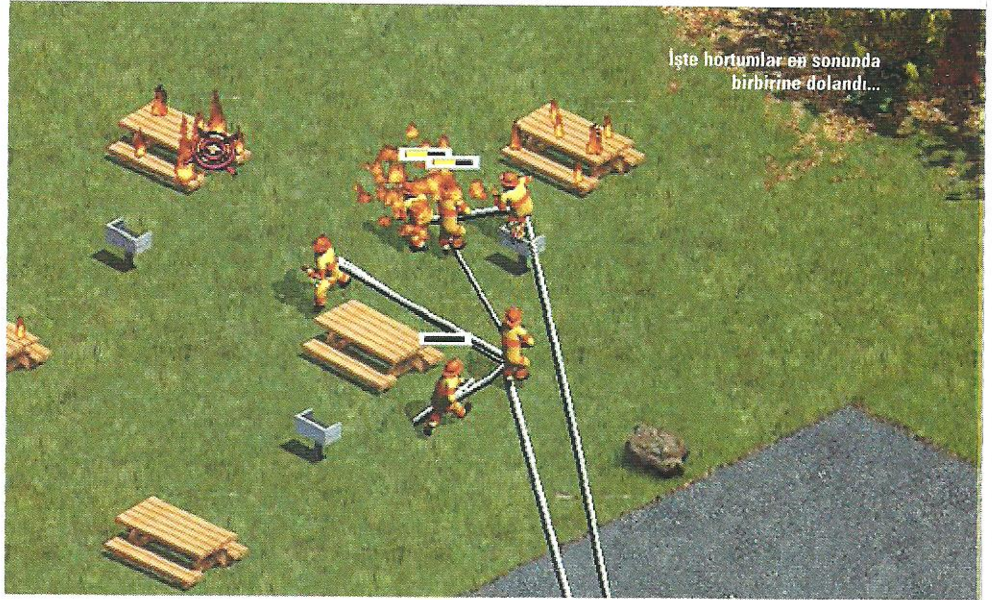
Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

TÜRÜ	Real-Time Strateji	GEREKENLER P166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü
ÜRETİCİ	WizardWorks	ÖNERİLEN Pentium 400, 64MB RAM, 8X CD-ROM sürücü
YAYINCI	WizardWorks	MAKSİMUM OYUNCU 1

E.R.Firefighters

Bir itfaiye ekibini yönetmek fikri gerçekten kulağa hoş geliyor; ama bu seferlik kulaklarınızı tıkamalısınız.

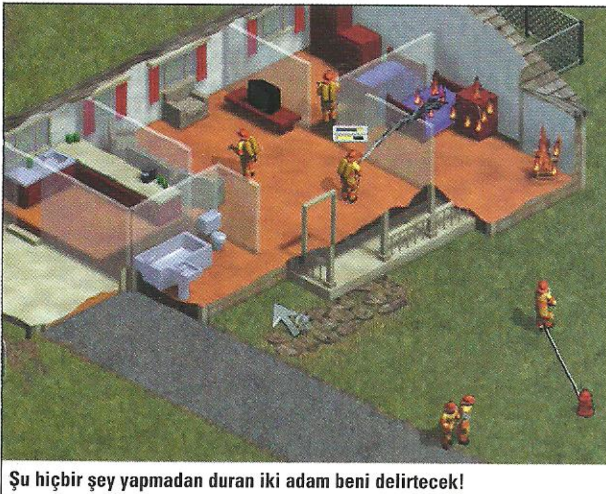

İşte hortumlar en sonunda birbirine dolandı...

Sanırım birçoğunuz *Backdraft* ve *The Towering Inferno* filmlerini büyük bir heyecanla izlemiş ve alevlerin gücüne tanık olmuşsunuzdur. Aslında gerçek hayatta da durum pek farklı değil; alevlerin sınır tanımaması ve bir anda her şeyi küle çevirebilecek kudrete sahip olması zaman zaman insanları aciz bırakabiliyor. Herhalde itfaiyeci olmanın ne kadar zor bir iş olduğunu tahmin edebiliyorsunuzdur. Hayatınızın her an tehlikede olması cesur bir bünye gerektiriyor. İtfaiyeciler için günümüzün gerçek kahramanları da diyebiliriz. Ne de olsa uçlarda yaşamak her babayiğidin harcı değil.

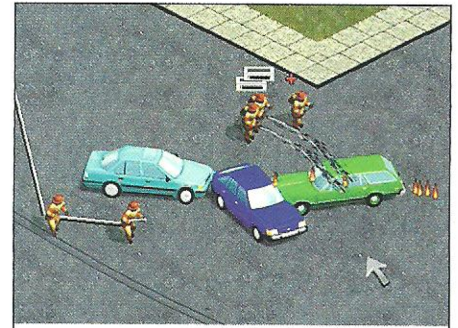
İşte böyle ilginç bir konsept üstüne kurulu bir oyun ister istemez pek çok şey vaat ediyor; ama maalesef *Emergency Rescue Firefighters* bu sorumluluğun altından kalkamamış. Oyun tam bir trajik-komedi. Gayet basit ve özensiz bir ana menü eşliğinde oyuna başlıyorsunuz. Görevlerinizi başarıyla tamamlayınca masadaki bilgisayara tebrik e-mail'ları geliyor. Herhangi bir ayar menüsüyle uğraşmadan direkt olarak oyuna başlayabiliyorsunuz.

Oyunda toplam 23 görev var; bunlardan ilk üçü eğitim görevi. Görevlerde amacınız yangını söndürmek ve insanları cayır cayır yanıp kül olmaktan kurtarmak (zaten başka ne olabilirdi ki?). Yangının nerede çıkacağı belli olmuyor; iç ve dış mekanlarla uğraşmanın yanı sıra park yangınları ve trafik kazaları için de göreve çağrılacaksınız. Elemanlarınızın farklı fonksiyonları var; biri hortumla takılıyor, biri sırtında su tankı taşıyor, biri kazmayla kapıları kırıyor, biri kürekle yangının üstüne toprak atıyor ve biri de 'hani bana, hani bana' diyor veya ortama dalıp insanları sırtlayarak dışarı çıkartıyor. Tabii bu arada zavallı kurbanlar hariç ekibinizin tamamı erkeklerden oluşuyor. Tamam, hepsinin fonsiyonları mantıklı ama neden bilinmez hiçbiri laf dinlemiyor.

Arayüz klasik RTS mantığında olmasına rağmen adamlarınıza verdiğiniz komutlar ya çok geç yerine getiriliyor ya da yarım yamalak uygulanıyor. Mesela su tankı taşıyan elemana bir komut verdiniz ama o sadece bulunduğu yerde dikilmekle veya o kritik noktaya gidip dumanı içine çekmekle yetiniyor (en sevdiğim eleman kürekli olan; adam hiçbir şey yapmıyor).


Şu hiçbir şey yapmadan duran iki adam beni delirtecek!

Evlere girmek ve üst katlara çıkmak tam bir mücadele. Adamların hortuma takılıp deli dana gibi oldukları yerde koşuşturmaları ise acayip sinir bozucu bir durum. Oyunun pek zor olduğunu söyleyemem. Kurtaracak biri olmadığı sürece bütün adamlarınızı su tankıyla donatarak her türlü yangının icabına bakabilirsiniz.


Arabalar nasıl infilak etmiyor hala anlamıyorum...

İzometrik grafikler ve adamcıklarınız şirin sayılabilir. Ses konusunda bir şey söyleyemek zor (pek duyamadım da). Oyun sanki *Command & Conquer* ile *Lemmings*'in garip bir birleşimi. En kötüsü de ortadaki konseptin böyle bir oyunla ziyan edilmesi; çok daha iyisi yapılabilirdi. Bu tip oyunlardan hoşlananlara *Army Men II* tavsiye edilir.

SON KARAR

ARTILAR: Şirin grafikler; başarılı izometrik görüş açısı.

EKSİLER: Embesil yapay zeka; adamlar laf dinlemiyor; klişe görevler.

SONUÇ: Bu bir şaka olmalı; bu oyunu yapmak için harcanan zamana yazık diyorum.

PC GAMER TÜRKİYE 25%
UMURSAMAYIN BİLE

kenan9593

TÜRÜ	Simülasyon/Strateji	GEREKENLER	P200, 16MB RAM, 16-bit DirectX uyumlu ekran kartı
ÜRETİCİ	a.k.a. studios	ÖNERİLEN	PII400, 32MB RAM, 3D hızlandırıcı
YAYINCI	GT Interactive	MAKSİMUM OYUNCU	1

Everest

Eminim zirveye çıkmak hiç bu kadar kolay olmamıştır. Everest'in karlı yamaçları sizi bekliyor...



Takımınızda mutlaka ilk yardımdan anlayan biri bulunsun.

Baştan şunu hemen belirteyim; dağcılık sporuyla (veya hobisiyle) gerçek anlamda ilgilenenler veya hep ilgilenmek istemiş olup da çeşitli nedenlerden dolayı fırsat bulamayanlar dışındaki herkes bu oyunu pas geçebilir. *Everest* dağcılık olayı üstüne kurulu bir oyun. Açıkça söylemek gerekirse oyunun bir simülasyon mu yoksa bir strateji mi olduğu konusunda tam bir karar veremedim. Aslında dağcılık olayının etiği üzerine birçok şey söylenebilir ama sanırım trekking turları düzenlesem bile bu konu hakkında atıp tutmak bana düşmez.

Oyunun amacı tabii ki *Everest*'in zirvesine bayrağı dikebilmek. *Everest*, bir anlamda sizin hocanız sayılan ünlü dağcı Ed Viesturs'un kısa bir videosuyla başlıyor. Sonra takımınızı kurduğunuz ekrana geçiyorsunuz. Takımınızda yer alacak elemanları seçerken birtakım şeylere dikkat etmelisiniz. Mesela ekibinizde kesinlikle ilk yardım olayından anlayan biri bulunmalı. En iyisi dengeli bir ekip oluşturmak; yani sırf deneyimli dağcıları tercih etmek çok mantıklı değil. Dayanıklı olmak da tırmanışta önemli bir etken. Artık kamp yerine gidip Everest'in zirvesine yapacağınız tehlikeli yolculuğa başlayabilirsiniz.

Arayüzün kullanımı gayet basit. Kontrol etmek istediğiniz adamın, ekranın sağında bulunan resmine tıklayarak onu aktif hale geçiriyorsunuz. Gerisi zaten 'yürü babam yürü'. Karakterlerin kendilerine özgü özelliklerinin olmaması biraz garip olmuş. Ayrıca oyunu malzeme detayı bakımından oldukça yetersiz buldum. Dağcılıkta ekipmanın rolünün ne kadar önemli olduğunu düşünürsek bu durumun oyun için büyük bir eksi olduğunu anlayabiliriz.



Teker teker karşıya geçin yoksa...

Zirveye birkaç farklı rotadan çıkabilirsiniz; mevcut rotaların hepsi gerçekçi bir şekilde sanallaştırılmış. Topografya zaman zaman sizi zor durumda bırakabiliyor. Buz yatakları, çığ tehlikesi ve kötü hava koşulları zirveye çıkabilmek için aşmanız gerekenler sorunlar arasında. Ekibinizi dikkatli yönetmediğiniz takdirde ölümlere varan sonuçlarla karşılaşabilirsiniz. Oyun boyunca şu ünlü dağcı Ed Viesturs zırt pırt canlı yayına katılacak ve size tavsiyelerde bulunacak. Birkaç tehlike atlattıktan sonra adamın boş konuşmadığını anlayacaksınız. Yine de adamın suratını görünce insanın içinden 'senin kampta keyfin yerinde' veya 'kolaysa gel sen yap' diyesi geliyor. Herhalde en sık, kayma ve donma olaylarıyla karşılaşacaksınız. Arada sırada dağcılarınız parmaklarının donduklarını söyleyebilir. Sakın paniğe kapılmayın çünkü dağda bu çok rutin bir olay. Dağcılarınızın sağlık durumlarını monitörlerinden takip etmeyi ihmal etmeyin; yoruldukları zaman onları kesinlikle dinlendirin yoksa 'elde var bir' olur.

Kamplarda mola verirken ekibinizin malzemelerini kontrol etmeyi unutmayın. Gerekiyorsa kondisyonu iyi olanlara ekstra malzeme yükleyin; kondisyonu daha zayıf olanlar gerektiğinde otomatikman bu malzemeleri alabiliyor. Özellikle üçüncü kamptan sonra oksijen tüpüne kesinlikle ihtiyacınız olacak. Dikey tırmanışlarda dağcılarınıza tek tek komut verin; aynı noktada birikmesinler. Tırmanış sırasında kayan olursa hemen ekranın herhangi bir yerine sağ ile tıklayarak onu durdurun. Kampı sabahleyin erken (4 veya 5 gibi) bir saatte terk etmenizi tavsiye ederim; yani hala buzlar erimemişken. Zira güneş yükselince buzlar erimeye başlıyor ve kayma riski artıyor.

Grafikler olabildiğince 3D; topografya oluşturulurken standart poligon tekniği kullanılmış. En azından gerçek rotalara uymak için uğraşmışlar. Seslerin de idare ettiği söylenebilir. Düşmek üzere olan buz kütlelerinin çatlama sesleri çıkarması iyi düşünülmüş. Ayrıca çığ tehlikesi olabilecek yerlerde ayak sesleriniz garipleşiyor. Liderin (yani sizin) ikide bir kendine 'ben bu ekiple ne yapacağım' diye sorması da ayrı bir olay. Yine de bence bu oyun çok daha iyi olabilirdi. Everest'e bir göz atarak dağları ayağınıza getirebilir veya hiçbir şey olmamış gibi günlük hayatınıza devam edebilirsiniz.

SON KARAR

ARTILAR: Daha önce örneği hiç görülmemiş orijinal bir fikir; gerçeğine uygun rotalar.

EKSİLER: Çok monoton; ekip ruhu yok; simülasyon olmaktan uzak.

SONUÇ: Umarım dağcılıkla ilgilenmeyenler (aslında ilgilenenler de) bu satırları okumuyorlardır.

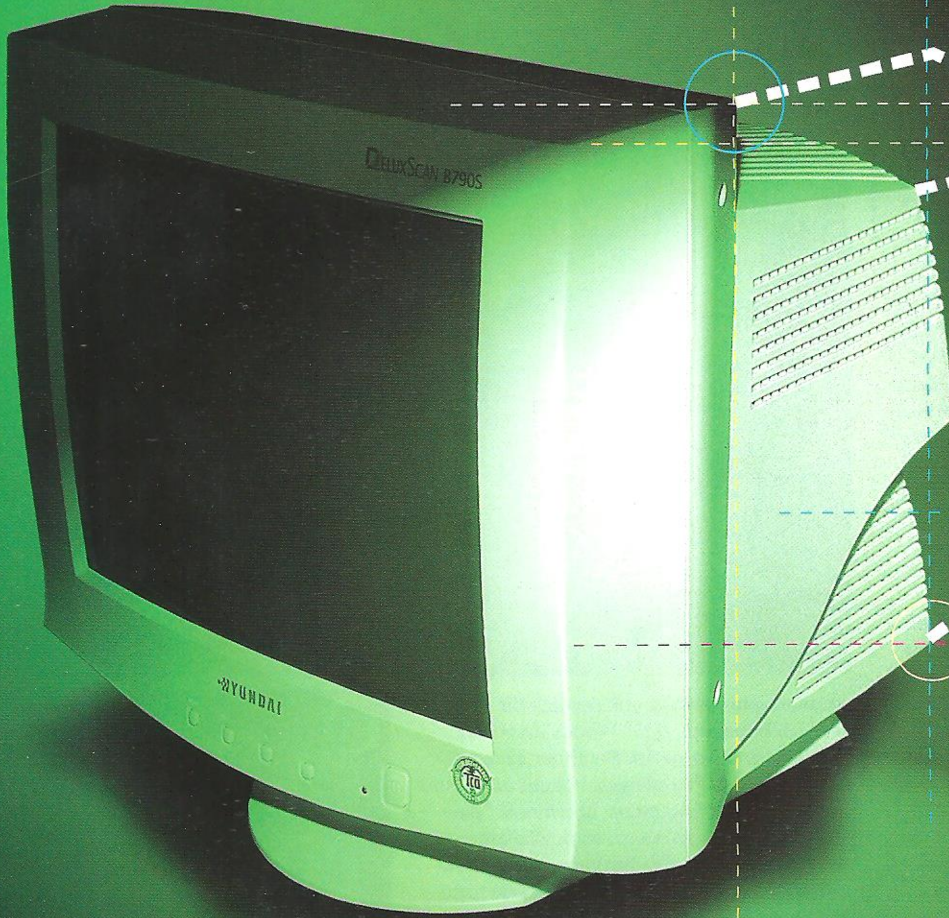
PC GAMER TÜRKİYE **35%**

UMURSAMAYIN BİLE

DELUXSCAN®

HYUNDAI

HYUNDAI DELUXSCAN DERİNLİĞİ AZALTILMIŞ MONİTÖR



Monitör kasasının büyüklüğü az önce değiştirildi.

Monitör dünyasında, eskiden daha büyük monitör kasası daha geniş ekran alanı olarak algılanırdı. Ama Hyundai Deluxescan'in derinliği azaltılmış monitörleri, 17 ve 19 inch monitörlerimizde bile 14 ve 15 inch'lik monitörlerin standart kasa büyüklüğünü kullanarak bu genel kanıyı değiştirdi. Bunun yanında 100 derecelik bir elektron ışın saptırma becerisi sayesinde (ki bu alışıldık CRT'lerden 10 derece daha geniştir) artık daha da keskin ve net görüntüler, çok üstün kontrast ve parlaklık sunuyorlar. Bu da eski monitörünüzü Deluxscan monitörler ile değiştirmek için başka bir neden. Masa üstünüzde monitörünüzün kapladığı alanı azaltın.



- **TCO'99 Sertifikalı**
  Deluxscan azaltılmış derinlikli monitörleri, en geniş kapsamlı test yönetimi olan TCO'99 sertifikalarını; piyasadaki en ergonomik, en güvenli ve en çevre dostu monitör olması sayesinde kazandı.
- **ICM Profili**
  Bir grafik sanatçının en büyük sorunu, ekranda gördüğü renkler ile çıktısını aldıktan sonra gördüğü renklerin birbirlerinden çok farklı olmasıdır. Tüm Deluxscan monitörleri ekran ve çıkış renklerini birbirine mümkün olduğu kadar yakın tutmak üzere tasarlanmıştır.
- 85 Hz VESA Standart Ekran Tazeleme
- Plug-and-Play Kurulum
- PC ve Macintosh Uyumlu
- Energy Star ve VESA DPMS Güç Ayarlaması

Türkiye Distribütörü
MULTİMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

TÜRÜ	Spor	GEREKENLER	P166(!), 32MB RAM, 8MB 3D ekran kartı
ÜRETİCİ	EA Sports	ÖNERİLEN	PVIII 2000Mhz, 2GB RAM
YAYINCI	EA Sports	MAKSİMUM OYUNCU	64

Tiger Woods PGA Tour 2000

Yukarıdaki ÖNERİLEN bölümünü lütfen dikkat! Bu oyunun iyi çalışması için ancak böyle bir sistemi önerebiliriz

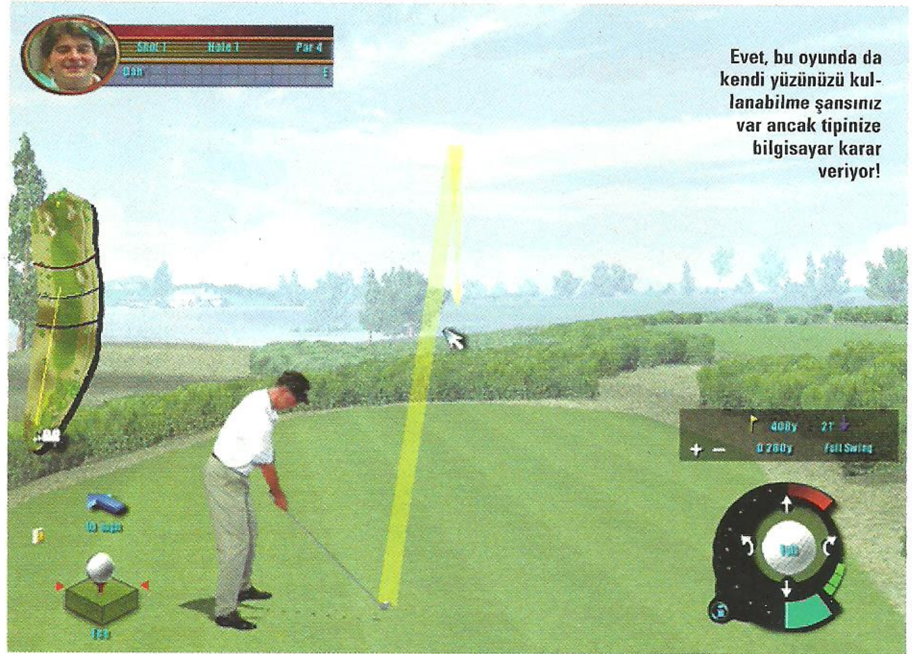
EA Sports, golf oyunları piyasasında yeni değildir. Ancak son çıkan *Tiger Woods PGA Tour 2000*'in kutusunda yazan; "Play Against the Pros Online" ibaresi ile bu oyun, her ne kadar bir devrim geçekleştirdiğini iddia etse de, bu devrimi, sizi profesyonellere karşı online oynatarak değil, günümüzden iki yıl ilerideki bir PC'nin konfigürasyonuna göre oynanabilir olması ile kazanacak. O kadar ki, *Tiger Woods PGA Tour 2000*'i günümüzün en iyi bilgisayarları ile bile takılmadan oynayamıyorsunuz. Oyunun kutusundaki "minimum sistem" bölümünde yazan P166 ise bizce yılın şakası olmaya aday, çünkü önerilen sistemin işlemcisi PIII 450! Bu nasıl bir tutarsızlıktır anlamak mümkün değil. Oyunda 1600x1200'lük çözünürlükler desteklenmiş ancak böylesi yüksek bir çözünürlükte dahi grafikler kalite olarak *Links*'in altında yer alıyor. Ağaçlar hala pikselleşmiş olarak görünüyor ve golfçülerin görüntüleri böylesi bir çözünürlük için acınacak derecede yapmacık. Oyun için bence en ideal çözünürlük, detaylar medium seviyede iken 800x600.

Single-player modu son derece yetersiz ve heyecandan uzak. Her ne kadar frame-rate problemlerinin üstesinden gelseniz bile yine de fizik modellemeler sizi şaşırtacak. Özellikle de golf topunun inanılmaz hareketleri çok komik. Topa vuruş yaptığınıza, top sanki yuvarlanmıyor da bir buz pisti üzerinde kayıyormuş gibi ilerliyor. Bu tip spor oyunları için mutlaka çok dengeli bir zorluk seviyesi olmalıdır. *Tiger Woods*'un zorluk ayarları ise biraz garip. Beginner seviyesi aşırı kolayken, Pro seviyesi imkansıza yakın zor. Örneğin swing meter üzerindeki "perfect" noktayı kaçırırsanız, topu ıskalamanız veya yamuk vurmanız bir yana, zorlukla hesabını yapmış olduğunuz mesafeyi de tutturamıyorsunuz.

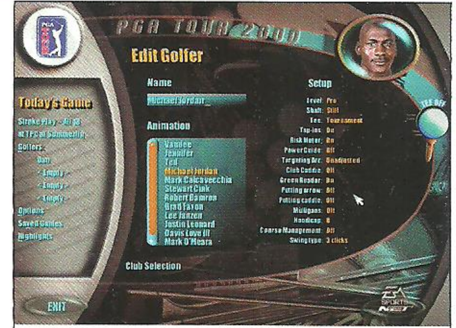
Tüm bu oyun hatalarının dışında oyunu güzelleştirmek için eklenmiş bir özellik olan kendi fotoğrafınızı oyuna ekleme fonksiyonu da pek verimli değil. Çünkü oyuncuya kendi yüzünüzü vermenin dışında başka hiçbir fiziksel değişiklik yapamıyorsunuz.

Oyunun iyi denebilecek özelliklerinden birisi ise green-reading seçeneği. Golf oyunu ile yeni tanışanlar bu özelliği kullanarak kolayca oyuna ısınabilirler ve 30-40 dakika içinde 18 delikli bir sahayı bitirecek duruma gelebilirler. "Play Against the Pros Online" özelliği ise tıpkı *Tiger 99*'da olduğu gibi yine sorunsuz çalışıyor. Bu özellik sayesinde isterseniz gerçek bir PGA Tour oyununa katılabilirsiniz.

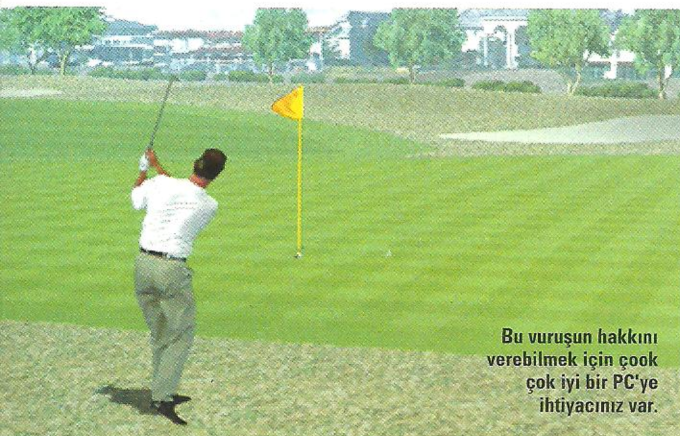
Sonuç olarak *Tiger Woods PGA Tour 2000*, kendisi iddia ettiği kadar iyi bir oyun değil. Her ne kadar sezon oyunları ve golf sahası editörü ile biraz tatmin edici işler yapılabilse bile, *Tiger Woods PGA Tour 2000*, istediği yüksek konfigürasyon ve bu konfigürasyon sağlanmasına rağmen yeterince iyi görünmeyen grafikleri ve kötü fizik modellemeleri ile *Links LS 2000*'e rakip dahi olamıyor.



Evet, bu oyunda da kendi yüzünüzü kullanabilme şansınız var ancak tipinize bilgisayar karar veriyor!



İsterseniz Michael Jordan'a karşı da oynayabilirsiniz. Yakında bu adamı *FIFA*'da da göreceğiz galiba!



Bu vuruşun hakkını verebilmek için çook çok iyi bir PC'ye ihtiyacınız var.

SON KARAR

ARTILAR: Season oyunu iyi; online özellikleri birinci sınıf.

EKSİLER: Çok yüksek konfigürasyon gereksinmesi; kötü fizik modellemeler; zorluk ayarı bozuk!

SONUÇ: PC için yapılmış çok daha iyi golf oyunları var. *Links 2000*'e devam!

PC GAMER TÜRKİYE **48%**

ORTALAMANIN ALTINDA

TÜRÜ	Spor	GEREKENLER PII 233, 64MB RAM, 200MB hard disk alanı, 8MB 3D ekran kartı
ÜRETİCİ	Housemarque	ÖNERİLEN PII 400, 128MB RAM
YAYINCI	Infogrames	MAKSİMUM OYUNCU 8

Boarder Zone

Karlı dağların, tepelerin ve vahşi doğanın çağrısına kulak verin. Haydi çocuklar Snowboard yapmaya!



Bu oyundaki panoramik parkurlara hayran kalacaksınız.

Her insanın kalbinin derinliklerinde, doğayı keşfetme ve yaşama isteği vardır. İşte, insanları yüksek kanyonlardan geçiren, azgın sularda rafting yaptıran ve sarp dağlara tırmandıran da bu histen başkası değildir. Veya şöyle söyleyelim, iyi yüzme bilmediği halde bir jet-ski'nin arkasına takılan bir insanın hislerini başka ne ile açıklayabilirsiniz. Dünyadaki macera tutkunlarının tüm bu adrenalin arayışlarını en iyi dindiren sporlardan birisi de hiç kuşku yok ki snowboarding. Hem milyonlarca lira para harcayıp snowboard ekipmanı satın alacak, hem de bunları kullanarak sakatlanmak pahasına karlı dağlarda heyecan arayacaksınız. İşte bu sporun da özü bu. Risk ve heyecan!

Her ne kadar *Boarder Zone*, doğanın sağladığı engelleri ve heyecanı sağlayamasa da, şimdiye kadar PC'de oynadığınız en gerçekçi snowboard oyunu olacak gibi görünüyor. Ekran karşısında sakatlanma riski olmadan ve üşümeden sıkı bir snowboard fırtınasına hazır olun!

Oyunun ilk göze çarpan ve çarptığı anda da beni şoke eden özelliği, müthiş panoramik ve geniş açılı dağ manzaraları ve mükemmel 3D grafiklerle hazırlanmış parkurları oldu. En yüksek çözünürlüklerde bile ideal framerate'ini ısrarla koruyan *Boarder Zone*'da, diğer tüm snowboard oyunlarında rastladığımız tüp şekilli parkur anlayışı tamamen ortadan kaldırılmış ve parkurlar, ekranda istediğiniz yere serbestçe gidebileceğiniz şekilde tasarlanmış. Oyunda hiçbir şekilde "görünmez duvarlar" bulunmuyor. Yarışırken parkurdan dışarı çıktığınız ilk an çok şaşıracaksınız. Çünkü bu, herhangi bir *Formula 1* oyunundaki "pist dışına çıkma" olayına hiç benzemiyor. Kısacası, böylesi geniş ölçekli bir alanda hareket etmeye alışmanız biraz zaman alabilir.

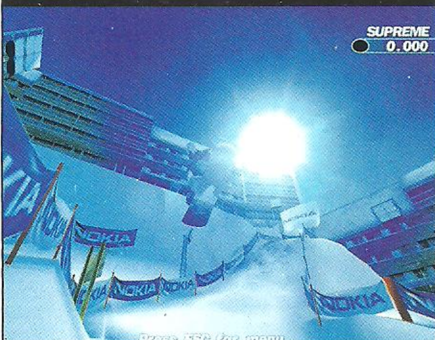
Boarder Zone'un son derece etkileyici grafikleri ve manzaralarına hiç yakışmayan bir sound-track'i var. Oyunu oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra çalan müzik çok sıkıcı bir hal alıyor. Bunun dışında oyunun oynanış özellikleri gerçekten çok etkileyici. Kontroller kolay ve isabetli. Geniş alanlar, içlerinde pek çok kestirme yol ve gizli patikalar barındırıyor. Oyundaki toplam dokuz adet parkuru oynadıktan sonra, işin büyük bölümünü bitirmiş oluyorsunuz.

Halfpipe ve Big Air modları, Racing modu kadar ilgi çekici değil. Oyundaki hareketlere birkaç akrobasi hareketi eklenseydi hiç fena olmazdı. Evet, *Boarder Zone* gerçekten çok etkileyici bir oyun. Ancak bu tarz oyunlar isterse dünyanın en iyi oyunu olsunlar, yine de uzun bir süre oynanamıyorlar. Bir süre sonra tek düzelikten dolayı monotonlaşmaya başlıyor. Siz de oyunun bir saat içinde tükeneceğini göreceksiniz. Eğer doğanın sizi davet eden sesini duyuyorsanız hemen yaptığınız tüm işleri bırakın ve en yakın karlı dağlara kendinizi "vurun". Bunu yapamıyorsanız bir on dakika *Boarder Zone* oynayın. Eğer bu sizi kesmezse, o zaman ilk seçeneği uygulamaktan başka çareniz yok! Herşeyi bir kenara bırakın, sevdiklerinizle vedalaşın ve snowboard takımlarınızı alıp yollara düşün!



Hey! Bu bir oyun ve tabi ki istediğiniz tüm artistik hareketleri yapabilirsiniz! Zahmetsizce!

GÜZEL GÖRÜNÜYOR



Oyundaki hareket serbestisi, eğer keliteli grafikler yoksa hiçbir işe yaramaz değil mi? Ama merak etmeyin, şekil-A'da görüldüğü gibi bu oyundaki grafikler çok güzel. Karakterler ise son derece ayrıntılı tasarlanmış ve parkurlar da gerçekten tam bir göz ziyafeti. Böylesi bir grafik zenginliğe rağmen oyunun framerate sayısı asla düşmüyor ve her zaman hızlı bir oyunun zevkini yaşatıyor. Tüm bunların üzerine bir de kullanışlı bir arabirim eklerseniz, şimdiye kadar yapılmış en iyi kış sporu oyununun *Boarder Zone* olduğuna inanabilirsiniz.

SON KARAR

ARTILAR: Mükemmel grafikler; etkileyici panoramik manzaralar; gerçekçi fizik modeller.

EKSİLER: Kötü sound-track; oyunun (bu tip oyunların) oynanma süresi çok kısa.

SONUÇ: PC için yapılmış en iyi kış sporu oyunu; Meraklılarına...



kenan9593

TÜRÜ	Yarış	GEREKENLER	P200, 32MB RAM, 8MB 3D hızlandırıcı kartı
ÜRETİCİ	Codemasters	ÖNERİLEN	PII 300, 64MB RAM
YAYINCI	Codemasters	MAKSİMUM OYUNCU	Lan:8, Internet:2

Colin McRae Rally

Uçan İskoçyalı, ismini ve lisansını Codemasters'ın yeni oyununa vermiş. Sonuç hiç de fena olmamış!

Oyun dünyasının kalbinin attığı Amerika'da rally oyunları her zaman için NASCAR yarışlarının gölgesinde kalmıştır. Avrupa'dan çıkan en gözde motorspor olan rally'ye son zamanlarda Amerikan oyunseverler de büyük ilgi göstermeye başladı. Biz Türkler için ise zaten motorsporu ayırımı diye bir şey söz konusu olmadığı için, rally oyunları da bizde her zaman seyirci ve oyuncu bulmuştur. *Colin McRae* ismini yakından tanıyanlar ve PC'de otomobil yarışları oynamayı sevenler için bu oyun bambaşka bir heyecan fırtınası estirecek gibi görünüyor. Genel olarak *Colin McRae Rally*, arcade ve simülasyon karışımı bir karaktere sahip. Bu yüzden Rally oyunlarına pek ısınamayanlar için iyi bir başlangıç seçimi olabilir.

Oyunda yapmanız gereken ilk iş, "Rally School" bölümüne girip işi "mektebinde" öğrenmek olmalıdır. Bu bölümde dünyanın en büyük rallicilerinden biri olan ve tabii ki oyuna da adını veren Colin McRae'nin sesinden sürüş teknikleri ve ralli üzerine bedava bir kurs alma şansına sahipsiniz. Böylece yalnız bu oyun için değil, gerçekçi kontrollere sahip tüm yarış oyunları için pek çok sürüş şeklini bu oyunda öğrenebileceksiniz.

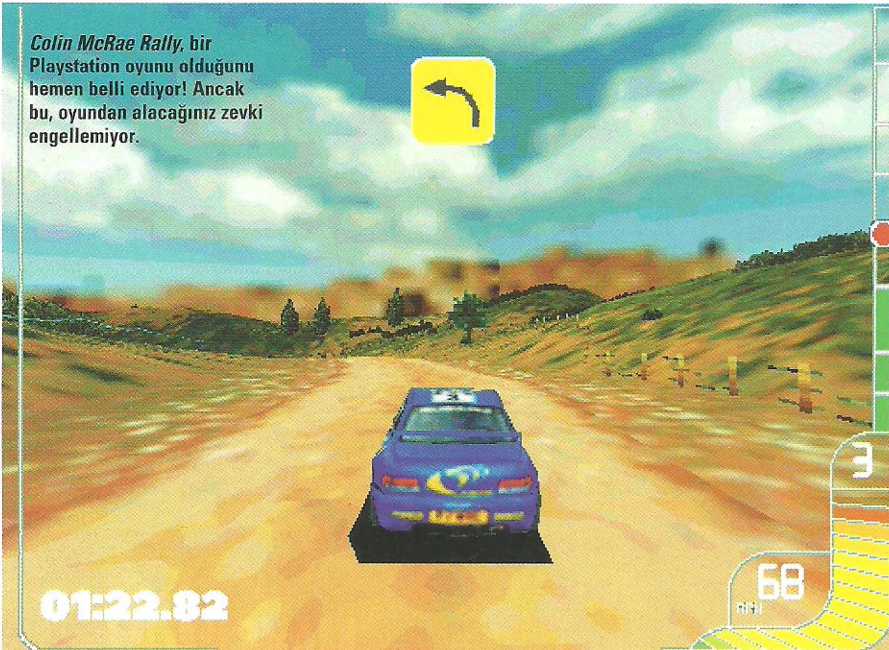
"Okuldan" çıkıp ralli parkuruna girince kendi başınıza kalacak ve taş, kum, çakıl, çamur v.s. ile boğuşacaksınız. Bu sırada yanınızda oturan co-pilotunuz ve gerçek hayatta Colin McRae'nin navigator'ü olan Nicky Grist, sizi sürekli olarak yaklaşan tehlikelerle ve sürüş sırasında yaptığınız hatalarla ilgili uyaracak. Eğer fazlaca hata yaparsanız iki yardımcınızın da ses tonları değişiyor. Yarışlar arasında 60 dakikalık bir zaman olduğu için arabanızı fazla zorlamayın. Çünkü bir arıza durumunda tamir için fazla vakit kaybetmemelisiniz.



Eğer parkurun dışına çıkarsanız Colin McRae'nin kendi sesinden güzel bir azar işitebilirsiniz!

Oyunun zorluk ayarı Novice ve Expert arasında değişiyor. Aslında hangi seviyeyi seçerseniz seçin oyundaki arcade havası sürekli kendisini hissettiriyor. Fakat buna rağmen otomobillerin kontrolleri ve kullanılışı oldukça zevkli. Hele Colin McRae'nin turbo Subaru WRX'i ile Monte Carlo'da gezinmek bambaşka bir tecrübe. Tüm yarış oyunlarında olduğu gibi bu oyunu da direksiyon kiti ile oynamak, klavye ile "oynamaya çalışmaktan" çok daha zevkli. Ancak tahmin edersiniz ki pek çok bozuk pistin ve engellerin bulunduğu bir ralli oyununun tüm sarsıntılarını hissetmek için en iyi seçim force-feedback destekli bir direksiyon kiti olacaktır. *Colin McRae*'nin en can sıkıcı handikaplarından birisi ise yeni arabalarla yeni pistlerde yarışmak için bir önceki yarışı kazanma zorunluluğunun olması. Oyundaki pist ve otomobil sayısı çok olabilir, ancak isteyenin istediği bölümü oynayabilmesi için artık bu Amiga mantığının ortadan kalkması gerekiyor.

Oyunun diğer bir zayıf yanı da grafikleri ve özel efektleri. Aslında bu oyunun grafik kalitesi, piyasada *Need For Speed* serisi veya *Sega Rally 2* gibi oyunlar olmasaydı çok iyi olarak değerlendirilebilirdi. Fakat maalesef gözlerimiz daha önce bazı şaheserlere tanık olduğu için biz de bu oyunun grafiklerini "zayıf" olarak değerlendiriyoruz. Fakat tüm artı ve eksileri ile *Colin McRae Rally*, yeni yeni alevlenen PC rally oyunları savaşında, özellikle ralli oyunlarına yeni başlayacak olanların desteği ile yukarılarda yer alabilecek kapasiteye sahip.



***Colin McRae Rally*, bir Playstation oyunu olduğunu hemen belli ediyor! Ancak bu, oyundan alacağınız zevki engellemiyor.**

SON KARAR

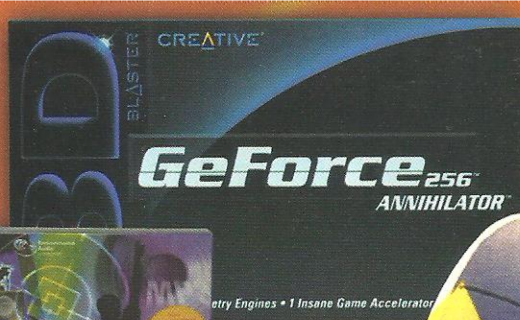
ARTILAR: Çok sayıda pist ve otomobil; gerçekçi kontroller; hızlı grafik motoru.

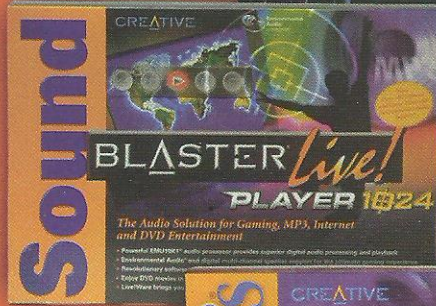
EKSİLER: Grafik kalitesi yetersiz; Işıklandırma ve özel efektler zayıf.

SONUÇ: Bu oyun fena değil; ancak bir sonraki *McRae*'nin çok daha iyi olması gerekiyor.

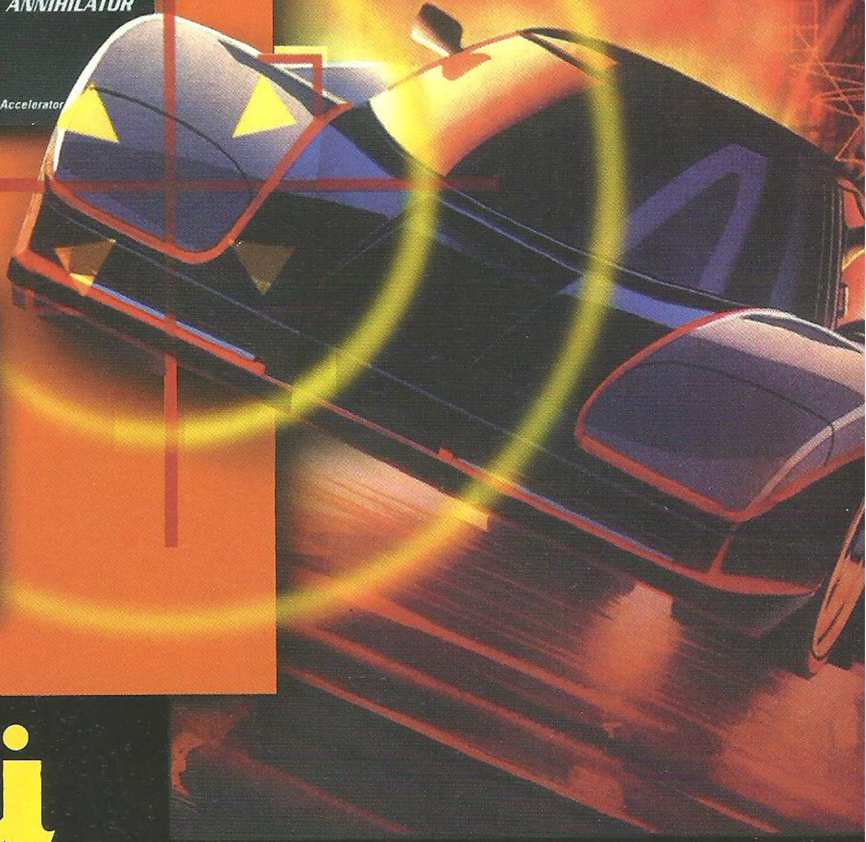
PC GAMER TÜRKİYE **75%** ÇOK İYİ

CREATIVE









Gücü hissedin

Oyunlarınızda dijital surround ses tecrübesini yaşayın

Bu kadar çok oyunun Enviromental Audio™'nun dinamik 3D ses efektleri ile güçlendirildiği günümüzde PC oyunlarını oynamak için daha iyi bir zaman olamaz. Peki bu meydan okuma için hazır mısınız yoksa geride kalıp toz mu yutacaksınız?

Sound Blaster Live! Player™'ı hazırlayın ve aniden damarlarınızda dijital sesin yaratacağı adrenalinin akışını hissedin. Bu süper ses kartı, üç tane tam sürüm oyunla ve Cambridge SoundWorks@ FPS2000 Digital hoparlörleriyle çok güçlü bir surround ses tecrübesi yaşamanızı sağlayacak. Yeni 3D Blaster@ Annihilatior Pro ekran kartını da bunlara ekleyin ve çevrenizdeki en dehşet oyun PC'sini yaratın. Bırakın PC oyun dünyasının lideri Creative@ sizi oyunlarda bir üst seviyeye taşısın.

Bilgisayarınızı anında daha inanılmaz ses kalitesine ulaşmak için Sound Blaster Live! Player™ ses kartı ve Cambridge SoundWorks@ hoparlörleri ile geliştirin.

FARKLILIK SİZİ HAYRAN BIRAKACAK

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSIMUMPC
www.maksimumpc.com

TÜRÜ	Spor	GEREKENLER PII 233, 64MB RAM, 8MB 3D ekranı kartı
ÜRETİCİ	Housemarque	ÖNERİLEN PII 400, 128MB RAM
YAYINCI	Infogrames	MAKSİMUM OYUNCU 8

Super Hornet

İşte size bir F-18 simülasyonu daha. Bu oyun da en az diğerleri kadar güzel grafiklere sahip. Ama sadece o kadar!


Grafikler çok "keskin". *Super Hornet*'in *Jane's F/A 18*'inden daha iyi olduğu tek nokta!

Bu tür simülasyonları artık *Lemmings*'lere benzetmeye başladım! Çünkü pek çoğu aynı anda ortaya çıkıyor ve tepeden aşağıya hep beraber düşüp ölüyor! İkinci Dünya Savaşı çılgınlığı daha yeni geçmişti ki, iki yeni modern jet simülasyonu daha sahneye çıktı. Tesadüf bu ya onca uçak arasından yine F-18'ler seçildi. Piyasadaki ilk oyun olan *Jane's F/A 18*'in ardından gelen Digital Integration'ın *Super Hornet*'i Jane's'in ezici üstünlüğünün altında kalmaktan kurtulamayacak gibi görünüyor.

Digital Integration bu konudaki ciddi rakiplerini geride bırakmak adına bu oyunda çok detaylı ve kaliteli grafikler kullanmış. Özellikle de intro ve sinematikler gayet güzel görünüyor. Bu grafiklerin yanısıra kontrol yüzeyleri ve tüm dış parçalar da hareketli. Kokpit ayrıntıları ise yeterli keskinliğe sahip. Bu oyundaki kokpitte de mouse cursorunu kontrol panelleri üzerinde gezdirebiliyor ve flapları kontrol etmekten tutun da, kokpitteki kontrol panellerinin parlaklık ayarlarına kadar her türlü ayrıntılı fonksiyonu kullanabiliyorsunuz. Ayrıca carrier operasyonlarına başlarken güverte üzerinde kalkış sırası beklemek, kokpit içinden etrafınızdaki diğer uçakların kalkış inişlerini ve güvertedeki askerlerin koşuşturmacalarını seyretmek gibi ayrıntılar oyunun gerçekçiliğine olumlu yönde katkı sağlıyor. Tüm bu ayrıntıları yüksek detaylı grafikler ile seyretmek için de yine yeterli beygir gücüne sahip bir sisteminiz olması gerekiyor.

Ancak tüm bu animasyonlar hep aynı rutini takip ettiği için bir süre sonra çekiciliğini kaybediyor. Kokpitte mouse kullanımı da öyle. Savaşın ortasında mouse kliklemek yerine, klasik tuş kombinasyonlarını daha çok kullanacaksınız. *Super Hornet*'in daha pek çok eksikliği bulunuyor. Uçuş konuşmaları, telsiz mesajları ve uyarılar sayı olarak az. Tüm görevler sanki hep alacakaranlıkta yer alıyor. Yeryüzü şekilleri ve araziler görünüş olarak yumuşak ancak detay olarak zayıf. Bunlara ek olarak eğitim uçuşlarında eğitmen sesinin olmayışı da ayrı bir handikap.


Oyundaki kokpit grafikleri son derece etkileyici!


Kanat altlarını görüyor musunuz? İşte donanım diye ben buna derim.

Oyundaki campaign'ler ise basit olarak tekli görevlerin birleşmesi ile oluşuyor. bu görevleri istediğiniz sıra ile oynayabilirsiniz. Bu kimse için kötü olmayabilir ancak tüm modern sim'lerde dynamic campaign'ler bulunmakta. *Super Hornet* ise *Apache* ve *iF-16*'nın lineer-mission özelliğini aynen devam ettiriyor. Fakat tüm bu eleştiriler *Super Hornet*'in zevksiz bir oyun olduğu anlamına gelmesin. Oyunun manueli çok ayrıntılı, kokpit tasarımı gerçeğe çok yakın ve görev içeriği de oldukça zengin.

Ancak benim üstünde durduğum şeyler bazı temel problemler. Örneğin uçağın kontrolleri çok hassas, uçuş modeli oynayanı çok zorluyor ve en ufak bir hataya tolerans tanımıyor. Öyle ki *Jane's F/A 18*, bu oyunun yanında oynanması çok daha kolay bir oyun olarak kalıyor. Kısaca söylemek gerekirse, *Super Hornet*, ayırım yapmayan *F-18* fanatiklerini güzel grafikleri ve görev tipleri ile memnun edebilir, ancak daha pek çok rötuşa ihtiyacı olduğu da bir gerçek.

SON KARAR

ARTILAR: Detaylı grafikler; çeşit sayısı yüksek görevler, güzel animasyonlar.

EKSİLER: Telsiz trafiği az; çok hassas kontroller; yetersiz uçuş modellemesi.

SONUÇ: Fena değil; ancak düzeltilmesi gereken pek çok eksikliği var.

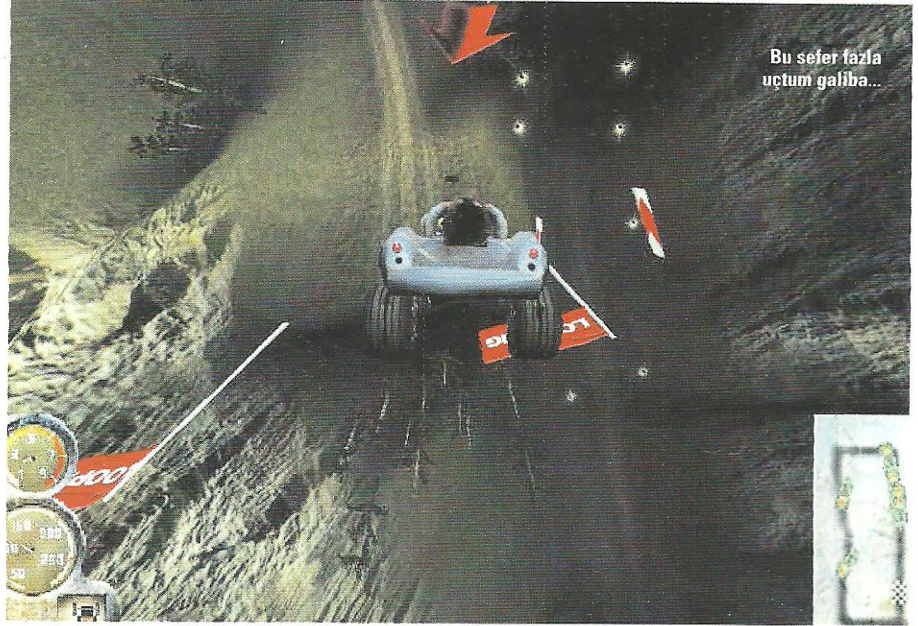
PC GAMER TÜRKİYE iyi **68%**

kenan9593

TÜRÜ	Arcade/Yarış	GEREKENLER P200, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü
ÜRETİCİ	EMG	ÖNERİLEN PII400, 64MB RAM, 8X CD-ROM sürücü
YAYINCI	Microïds	MAKSİMUM OYUNCU 8

Speed Demons

Trafik canavarları ekran başına! Bu oyunda tek bir kural var, o da hiçbir kuralın olmaması.



Bu sefer fazla uçtum galiba...

Bu oyuna ilk göz attığımda aklıma *Mad Max* serisinin aksiyon sahneleri geldi. Hani şu Mel Gibson'ın çölde kıyamet sonrası teknolojinin ürünü olan araçlarla kapıştığı sahneden bahsediyorum. Tozu dumana katan bu baştan aşağı silahlı canavarlar çok ilginç tasarımlara sahipti. İşte *Speed Demons*'da filmdekine benzer araçlar yer alıyor; tabii bu sefer silahsız olarak.

Speed Demons bir yarış oyunu ama bir simülasyon olmaktan oldukça uzak; daha çok arcade tadında. Oyuna sürücü seçimini yaptıktan sonra hareketli bir demoyla başlıyorsunuz. Glide sürücüleri destekleniyor; ilgilenenlere duyurulur. Demo olayını pek iyi kıvıramamışlar. Belli yerlerde takılıyor ve çözünürlük anlamında sorunları olduğu kesin (tabii arka planda country çalması da ayrı bir olay). Neyse ki 'space' tuşuna basarak daha fazla bu işkenceye katlanmak zorunda kalmıyorsunuz.

Oyunun basit ve kullanımı kolay bir ana menüsü var. Belli bir süre hiçbir opsiyonu kurcalamazsanız, parkurların sırayla demosu gösteriliyor. Bu demoları izlemek bazen oynamaktan daha keyifli olabiliyor. Oyunda 10 tane birbirinden çılgın parkur var; Afrika'dan Amerika'ya kadar birçok farklı yerde yarışıyorsunuz. Yer alternatifleri gayet başarılı. Her parkurun kendine has özellikleri var. Yalnız şampiyonaya katılmadığınız sürece arcade modunda bu parkurlardan bazılarını göremiyorsunuz. Sadece ilk dört parkurda yarışmaya mecbur kalmak biraz can sıkıcı bir durum.

Gelelim canavarlara (yani arabalara), oyunda birbirinden farklı altı araba bulunuyor. Her arabayı oluşturan üç önemli parça var; gövde, motor ve tekerlek. Sırasıyla bu parçaların ağırlıklarına, güçlerine ve boyutlarına göre arabanın ivmelenmesi ve maksimum hızı değişebiliyor. Ayrıca oyunda 'kendi canavarını kendin yarat' opsiyonu var. Bu üç ana parçanın değişik versiyonlarıyla kombinasyonlar yaparak kendi stilinize göre bir araba oluşturabiliyorsunuz.

Yazının başında da söylediğim gibi canavarınız herhangi bir silah taşımıyor ama bu zararsız olduğunuz anlamına da gelmiyor. Oyun boyunca birçok ineğin, koyunun ve kayak öğretmeninin üzerinden geçeceksiniz. İşin komik yanı, ezdiğiniz her mahluk başına eksi puan alacağınıza bonus kazanıyorsunuz. Kısacası önünüze çıkan her canlının cılkını çıkarabilirsiniz.

Oyunun grafikleri hiç fena değil. Araba modelleri ve egzozlardan çıkan alevler oldukça hoş gözüküyor. Parkurlar ve içerdikleri engeller de iyi düşünülmüş. Özellikle parkurlar için seçilen şarkılar çok başarılı; havaya girmenize yardımcı oluyorlar (galiba 'Old Castle' parkurunun müziğini Marilyn Manson yapmış).



Bana kimse barikat kuramaz! En iyisi ortadan geçmek...

Oyunun eksilerine gelince, *Speed Demons* maalesef gerçekçi olmaktan uzak bir oyun. Oyunun sürüş fizikleri gerçekten mantık dışı. Tamam, sonuçta bir arcade oyunu ama bana göre biraz daha gerçekçi olabilirdi. Hasar detayları güzel ama bir araba iki tekerleği olmadan yarışa devam edebilir mi? Ayrıca bir kere yoldan çıktınız mı tekrar yarışa katılana kadar bir sürü zaman kaybediyorsunuz. Oyunun belli bir süreden sonra kendini tekrarlaması da ayrı bir olay.

Speed Demons çeşitli multi-player opsiyonlarına sahip. Internet ve LAN üzerinden (maksimum sekiz kişi) oynanabildiği gibi parçalı ekran modu sayesinde iki kişi biri klavye diğeri mouse ile olmak üzere aynı anda oynayabiliyor. Denemedim ama force feedback wheel desteği de varmış. 'Çerez' tadında olsa da hoşça birkaç saat geçirebileceğiniz bir oyun.

SON KARAR

ARTILAR: İlginç araba modelleri; harika müzikler; sağlam multi-player desteği.

EKSİLER: Kötü sürüş fizikleri; gerçekçi değil; kendini tekrarlıyor.

SONUÇ: Gaza gelip arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz türden bir oyun.

PC GAMER TÜRKİYE — İYİ — 65%

TÜRÜ	Aksiyon	GEREKENLER	P166, 16MB RAM, 70MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	KO İnteractive	ÖNERİLEN	P233 MMX, 32MB RAM
YAYINCI	KO İnteractive	MAKSİMUM OYUNCU	1

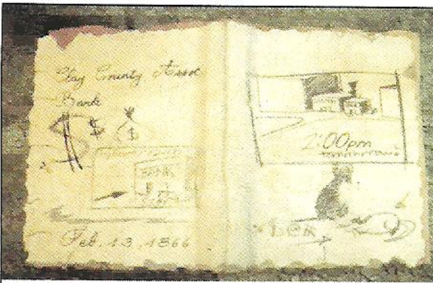
Desperados

Bu oyun tür olarak aksiyon gibi görünse bile içinde bu tanıma uyacak gerçekten çok az şey var.

Aslında bu elimdeki oyun tam olarak bir facia. Bunu daha başlangıcında açık olarak gösteriyor. Giriş demosu olarak gösterilen şey bir süprüntüden farklı değil. Ağaca bıçak saplayan adamın hareketi bile bir garip. Sağ elini kullandığı halde sol elini kullanıyormuş gibi görünüyor.

Oyundaki amacınız banka ya da tren gibi yerleri soyarak güya Jesse James olmak. Oyun boyunca tüm yaptığınız ise çeşitli yerlerden yavaşça çıkan yapay zeka özürlü düşmanlarınızı elinize geçen çeşitli silahlarla vurmak. Bu silahları tıpkı bonus toplar gibi silahınızla vurarak alıyorsunuz ve anında kullanıyorsunuz. Oyun boyunca karşınıza çıkan düşmanları ise cinsine göre farklı sayılarda vurarak öldürüyorsunuz. Örneğin banka memurları tek vuruşta ölürken şerif yardımcıları iki, şerifler ise beş kurşunda ölüyorlar. Ne kadar yaratıcı öyle değil mi? Bulduğunuz tüfekler ise bu sayıyı düşürmekten başka bir işe yaramıyorlar. Kullandığınız tüm silahlarda mouse'unuzun sol tuşuyla ateş ederken sağ tuşuyla mermi dolduruyorsunuz. Zaten başka bir tuşda kullanmıyorsunuz.

Her soygundan önce karşınıza bir soygun planı çıkıyor . Bu plan size sert ve şiveli bir soyuncu tarafından anlatılıyor. Ama plan ne olursa olsun, belli bir sayıda düşmanı vurduktan sonra, zaten oyun sizi otomatik olarak ilerlettiğinden oyunda bir atmosfer yaratmaktan ileri gidemiyor (ne atmosfer ama). Genellikle banka soyuyorsunuz. Bazen tren soyunca ortam değiştirmekten dolayı mutlu olduğum bile söylenebilir. Ama temel aynı süper(!) düşünceye dayandığı için oyun sizi sıkmaktan başka bir işe yaramıyor. Arasıra oyuna tat katacak ufak kağıt numaraları ya da "Aman ateş kasaya ulaşmadan su fıçısını vur" türünden buluşlar ortaya çıkmıyorda değil. Oyun ilerledikçe düşmanlarınız daha da hızlanıyor, koşmaya başlıyor veya saklanıyorlar. Ama bu onların ilelerken kayar gibi görünmelerini engellemiyor. Evet düşmanlarınız yürürken sert kovboylar gibi adım atmak yerine narin buz patencileri gibi kayıyorlar. Adeta hepsi "sanat için yaratılmışlar".



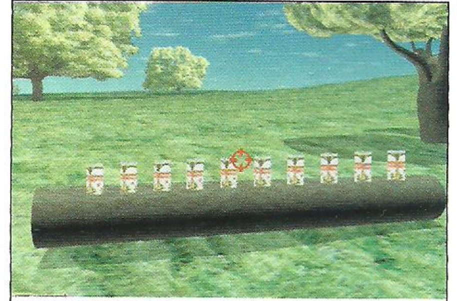
Ne plan çizmişler ama!



İşte oyundaki korkunç, acımasız, kısacası rezalet düşmanlarınız!

Düşmanlarınızın çeşitlenmesi ise bir başka yaratıcılık eseri. İlk başlardaki şerif ve yardımcıları ekibine ileride serseri tipli askerler, komik sakallı nişancılar katılıyor. Şu tüm kovboy filimlerinde gördüğümüz meşhur posta arabası soygunları da oyuna eklenmiş. Yalnız inatla atları vuramıyorsunuz. Düşmanlarınıza ateş edip ıskaladığınızda mermi izleriniz duvarda falan görünmüyor ve her ne kadar masum insanları vurmamak gibi bir amacınızda olsa da istediğiniz kadar vurabilirsiniz çünkü nasılda kazandığınız paralar hiç bir işinize yaramıyor. Her soygun sonrası ekrana bir gazete geliyor ve buradan kazandığınız para miktarını görebiliyorsunuz. Soygun yaptıkça ününüz daha da artıyor. Bunun neye yaradığı ise meçhul. Oyundaki herşey, vurduğunuz adamlar dışında, sabit ve hiç bir şeyden etkilenmiyorlar.

Ses efektleri ve müzik ise tüm bu rezaletin en üst sıralarında yer alıyor. Adamlar hep aynı efektleri veriyorlar, müzik ise sizin en korkunç kabuslarınıza fon oluşturabilecek kadar kötü ve sıradan. Oyun genel olarak bırakın uzak batıdaki soygunları canlandırmayı cd olarak çöp kutunuzda yer kaplamayı bile hak etmiyor.


Çeteye girmek için bunların hepsini en kısa zamanda vurmalısınız.

Sizi bu işkenceden kurtarmak istiyorum artık. Bu berbat oyunla ile ilgili bir son söz söylemek gerekirse KO İnteractive hangi akılla böyle bir oyun yapmış ve insanların buna para vereceklerini düşünmüş bilemiyorum ama ben bu oyuna bırakın para vermeyi dönüp bakmam bile.

SON KARAR

ARTILAR: Öyle bir şey bulamadık. Ama bunu bize yaptırabilmeyi bir artı olarak sayabiliriz.

EKSİLER: Oyunun herşeyi kelimenin tam anlamıyla kocaman bir sıfır.

SONUÇ: Artık size böyle saçma sapan oyunların incelemelerini yazmak istemiyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE **8%**

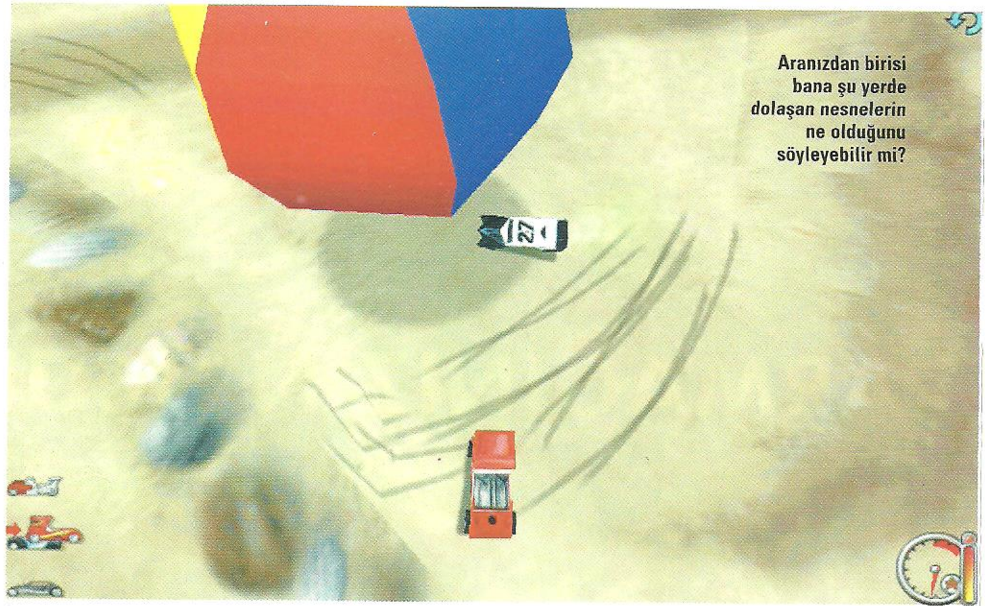
UMURSAMAYIN BİLE

kenan9593

TÜRÜ	Yarış	GEREKENLER P200, 32MB RAM, 100MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	UDS	ÖNERİLEN PII 300, 64MB RAM
YAYINCI	Mattel Media	MAKSİMUM OYUNCU 1

Hot Wheels Micro Racers

İşte size Barbie bebeklerin yapımcısından inanılmaz bir yarış oyunu!!! Lütfen her firma kendi işini yapsın!



Aranızdan birisi bana şu yerde dolaşan nesnelerin ne olduğunu söyleyebilir mi?

Mattel tarafından PC için yapılan *Hot Wheels Micro Machines*, ünlü Hot Wheels oyuncak otomobillerini hayata geçiren, çok hızlı ve inanılmaz heyecanlı bir yarış oyunu!.. İşte dünyanın gelmiş geçmiş en berbat oyunu istatistiğinin en üst sıralarında hiç zorlanmadan yer alabilecek bir oyunun kutusunun üzerinde yazan yazıdan küçük bir alıntı! Ben artık söyleyecek kelime, yapacak yorum bulamıyorum. Bazı oyuncak firmalarının, bilgisayar oyunları sektöründeki patlamayı keşfetmesinin ardından yaşanan "oyuncakları PC ekranına taşıma" girişimi son hızıyla devam ediyor. Artık bir iki basit oyun programcısı bulan her oyuncak firması, sanki bilgisayar oyunlarını sadece çocuklar oynuyormuş gibi bir düşünceye kapılarak, PC ekranlarında birbirinden mide bulandırıcı yazılım faciaları ile boy gösteriyorlar. Bunların son talihsiz örneği de *Hot Wheels Micro Racers*.

Oyunun nasıl bir oyun olduğunu anlatmadan önce, bu oyunun niçin yapılmış olabileceği üzerinde uzun bir müddet düşünmek zorunda kaldım ve tabi ki en ufak bir sebep bulamadım. İçindeki hemen her şeyin kötü olduğu bir oyunu oynamak ve yorumlamak inanın hiç de kolay bir iş değil.

HWMR, toplam üç ana moddan ve üç bölümden oluşuyor. Single-race'de oyundaki topu topu üç parkuru test(!) edebilirsiniz. Championship modunda üç adet yapay zeka rakibinizle kapışacaksınız. Oyunun belki de tek katlanılabilir modu olan Pursuit'de ise sona kalan araba patlıyor. Böylece son olarak iki araba kalana dek yarış devam ediyor. Tüm modlarda kullanılan parkurlar ise oyun boyunca değişmiyor. Wave Watch, The Office ve Slumber Summit'den oluşan topu topu üç parkuru, normal (ve aklı başında) bir bilgisayar oyuncusu en kötü şartlarda 15 dakikada bitirir ve eğer gerçekten aklı başındaysa bu oyunu son yarıştan sonra siler. *HWMR*'un grafikleri tek kelimeyle korkunç. Genel görüş açısı (başka açı zaten yok) izometrik ile tepeden görüş açısının berbat bir karışımı. Ne önünüzdeki parkuru, ne de çevrenizdeki yan yolları görebiliyorsunuz. Oyundaki modellenen hemen hiçbir cismin gerçekteki haliyle en ufak bir benzerliği dahi bulunmuyor. Masa üzerindeki kitapların sayfaları duvar gibi görünüyor, masanın malzemesi ise ne ahşaba ne de metale benziyor, odanın zeminindeki oyuncakların ne olduğunu anlayabilmek için oyunu durdurup bir müddet çözmeye çalışmanız gerek. Yarışan araçların NE olduklarını anlamak ise imkansız. Hiçbir araç gerçek hayattaki herhangi bir motorlu taşıtı andırmıyor bile. D3D desteği olmasına rağmen grafikler öylesine baştan savma ve karışık görünüyor ki kısa bir süre içinde midenizin bulanması son derece doğal. Zaten en yüksek çözünürlüğün 800x600 olduğunu söylersem fazla bir tahminde bulunmanıza gerek kalmaz. Ses efektleri de çok başarısız ve oyunun başından sonuna kadar duyulan motor sesi (eğer kapatmayı akıl etmezseniz) bir süre sonra beyninizin içinde sanki bir sivrisinek varmış hissini uyandırıyor. Müzikler ise tam oyuna yakışır parçalardan seçilmiş ve oyunun toplam kötü puanında önemli bir pay sahibi. *HWMR* baştan sona, biraz *Army Men* , biraz da *Re-Volt* karışımı oluşturmaya çalışan ancak her iki başarılı oyunun da en ufak bir olumlu yanını dahi taklit edemeyen bir yazılım faciası. Sayılanların hepsini toplarsanız elinizdeki oyunun 2-6 yaş grubuna ancak hitap edebileceğini çok rahat anlayabilirsiniz. Bütün amacı promosyon ve reklam olan oyuncak firmalarının, artık en çok satış yaptığı kitlelerini de ellerinden alan bilgisayar oyunları sektöründe var olmak için gösterdiği çabanın şu an için yeterli olmadığının en güzel kanıtı da işte bu tip oyunlar oluyor ve *Hot Wheels Micro Racers*'de bunlardan biri.



Hot Wheels **arabalarını küçükken çok severdik. Ne yazık ki oyun, oyuncak arabalar kadar başarılı değil.**

SON KARAR

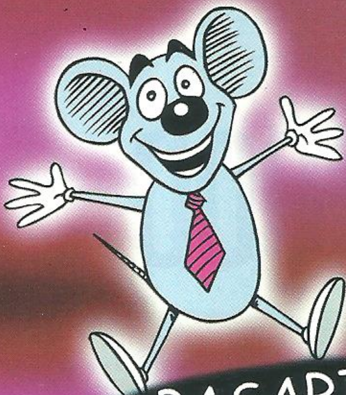
ARTILAR: ***Hot Wheels*** **oyuncaklarını seven çocuklara 15 dakika süreyle hoş gelebilir.**

EKSİLER: Bir oyunda olmaması gereken her şey.

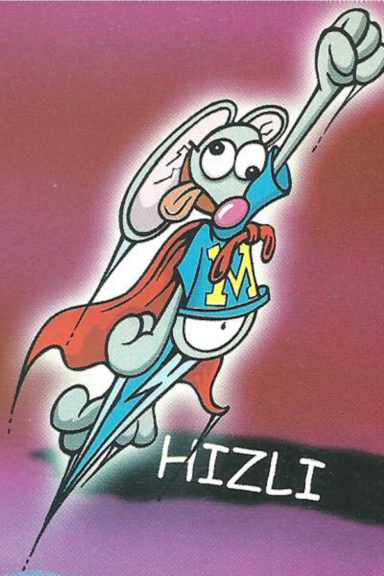
SONUÇ: Her zaman söylediğimizi bir defa daha söylüyoruz; bizim kötü dediğimiz bir oyun gerçekten kötüdür!

PC GAMER TÜRKİYE **10%**

UMURSAMAYIN BİLE



BAŞARILI



HIZLI



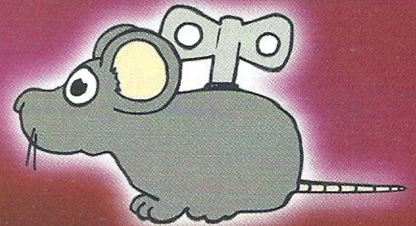
ZARİF





GEZGİN

Genius



İTAATKAR

Türkiye Distribütörü
MULTIMEDYA
www.multimedya.com

Ayrıntılı bilgi ve siparişleriniz için:
MAKSİMUMPC
www.maksimumpc.com

kenan9593

TÜRÜ	Yarış	GEREKENLER	P200, 32MB RAM, 8MB 3D hızlandırıcı kart
ÜRETİCİ	Second South Std.	ÖNERİLEN	PII 300, 64MB RAM, 8MB 3D hızlandırıcı kart
YAYINCI	Electronic Arts	MAKSİMUM OYUNCU	4

Snowmobile Champ. 2000

GT Interactive, yılın en kötü oyunları sıralamasına, *Snowmobile Champ. 2000*'i aday göstererek herkesi şaşırtıyor.

Son Karar kutucuğunda % 40'ın altında, özellikle de % 20'nin altında not almış oyunların incelemeleri hep dikkatimi çekmiştir. Bu incelemeleri okurken garip bir zevk duyarım (eminim benim gibi düşünen birçok kişi daha vardır). Sanırım bunun sebebi, editörlerin, tam bir facia olan, anlamsız, amaçsız, zevksiz, tekdüze oyunlara – itiraz ediyorum, bunlara oyun demek bize tam anlamıyla haksızlık olacak – mantıklı yaklaşıp, mantıklı ve düzeyli yorumlar ve eleştiriler yaparken, söylediklerinin de oyunun özelliğinden etkilenip komik olması. Ancak bu tip oyunları incelemek ise tam bir işkence. Bu oyun hakkında söylenecek o kadar az şey var ki...

Öncelikle şunu söylemeliyim, geçmiş listesinde çok iyi yapımlar olan ve yakın zamanda *Driver, Unreal Tournament* gibi muhteşem oyunlar yayınlamış olan GT Interactive, bu oyunu piyasaya sürerken ne düşündü, ne amaçladı; bunu gerçekten merak ediyorum. Bunu düşündüm ve mantıklı tek bir ihtimal bulamadım. Belki GT Interactive çalışanları, bu oyunu gördükten sonra şoka girdiler ve sağlıklarını kaybettiler, bu yüzden de ne yaptıklarının tam olarak farkında değiller. Umarım onlara olanlar bana da olmaz.

Oyunu install etme süresi oldukça kısa – eh, ne de olsa gerektirdiği hard disk alanı 30 MB. Oyunun herhangi bir demosu ya da introsu yok. Aslında bu çok iyi; çünkü böyle bir oyunun demosunu bırakın görmeyi, düşünmek bile istemem. Oyunun ana menüsü size Commodore 64'ü hatırlatabilir, ancak şu bir gerçek ki, Commodore oyunlarının % 95'i bu oyundan daha zevkli, kapsamlı ve anlamlı. Burada oyunun kötü olduğunu vurgulamak için abarttığımı düşünebilirsiniz, ama hayır, ben gayet ciddiyim.



Oyunun grafikleri, her pistin birbirine benzemesinden dolayı tekdüze.

Bu oyundan konu olarak bir şeyler beklemek yanlış olur, ne de olsa bu sadece bir yarış oyunu. Oyunu sadece iki modda oynayabilirsiniz: Race ve Practice. Temel olarak Race ve Practice birbirinin aynı, sadece Race modunda 4 adet size benzeyen yarışçı var. Oyunda sadece 8 tane yarışabileceğiniz pist var. Ancak bu pistler o kadar küçük ki, en büyüğü 1-2 dakikada bitiyor. Yarışlarda yapmanız gereken, bu pistlerde 5 kere dönmek. Teknik olarak yarışı birinci bitirmeniz gerekmiyor, eğer bitirirseniz ekranda sizi tebrik eden bir kelime görüyorsunuz. Bunun dışında yarışı birinci bitirmek hiçbirşeyi etkilemiyor. Ne bir Kariyer modu, ne de turnuva modu var.

Oyunda kullanacağınız tuşlar 3 adet: hızlanma, sağa dönüş ve sola dönüş. İstediğiniz tuşa bu fonksiyonları atayabilirsiniz (!). Oyunun Help kısmında yazdığına göre, frenlemeyi parmağınızı hızlanma tuşundan çekerek yapabilirmişsiniz. Yarıştığınız rakiplerinizin yapay zekaları yok, bunun yerine hepsi belli bir çizgiyi takip ediyor. Kişisel olarak daha önce bir kar motosikleti kullanmadım ama, gerçek bir kar motosikleti kullanmak, bu oyunda kullanmaktan daha kolaydır herhalde. Ayrıca sürücünün bir yere çarptığında kar motorsikletinden düşmesi sanki rastgele gibi. Genellikle oyunlarda bazı belli parametreler olur, buna göre eğer hızlı bir çarpışma gerçekleşirse sürücü düşer, ama bu oyunda sürücü canı istediği zaman düşüyor. Sürücünün düşme animasyonu ise şu ana kadar gördüğüm en komik olanı. Sürücü düştüğünde, çömelmiş bir biçimde başı yerde, ayakları havada hareketsiz olarak kar motosikleti'in önünde duruyor. Aman Allah'ım neler anlatıyorum ben böyle?



Bilgisayarın kontrol ettiği sürücüler yapay zekadan tamamen yoksun.

Snowmobile Championship 2000'deki sesler ise bir dakikadan daha fazla dayanılacak gibi değil. Oyunda (arayüz dahil) toplamı 10'u geçmeyecek sayıda efekt var. Bu ses efektleri anlatılamayacak kadar kötü. Ben birkaç dakikadan sonra sesi tamamen kıstım, eğer bu oyunu oynamaya cesaret ederseniz, muhtemelen siz de böyle yapacaksınız.

Tüm bu olumsuzluklar üzerine ayrıca oyunda multiplayer seçeneği yok. Ekranı ikiye ayırıp aynı klavye üzerinden iki kişi oynanmasına bile olanak sağlanmamış. Belki bunun sebebi, GT Interactive'in bu oyunu kimsenin oynamayacak oluşunu önceden görmüş olması olabilir.

Bunu söylemekten hoşlanmıyorum ama, GT Interactive imajını hiçe sayarak *Snowmobile Championship 2000*'i sadece kar amacı ile yayınlamış olabilir. Ancak *Snowmobile Championship 2000* tarihe sadece kara bir leke olarak geçecek. Bizim için bir iyilik yapın ve bu oyunun ismini en kısa zamanda unutun.

SON KARAR

ARTILAR: Sıcak yaz günlerinde oyuna bakıp serinlemek için çaba gösterebilirsiniz.

EKSİLER: Tasarım; animasyonlar; sesler; yapay zeka; oynanış; arayüz.

SONUÇ: Sadece zaman kaybı sıfatı bile bu oyun için hakettiğinden çok olumlu bir söz olacak.

PC GAMER TÜRKİYE **11%**

UMURSAMAYIN BİLE

TÜRÜ	Strateji	GEREKENLER Windows 95/98, PII 400, 16MB RAM, 4MB ekran kartı
ÜRETİCİ	Krisalis	ÖNERİLEN PII 400, 64MB RAM
YAYINCI	Take 2 Interactive	MAKSİMUM OYUNCU 1

Airport Inc.

PC'de bir ilke imza atıp hava alanı kurmaya ne dersiniz? Artık uçmaktan sıkılanlar kontrol kulesine geçebilir.


İşte biri daha indi. Şimdi doğru körüğe...

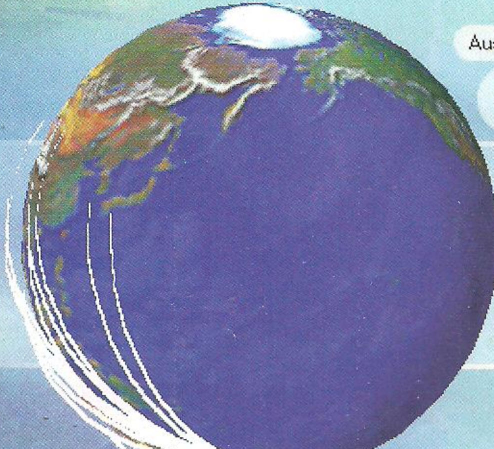
Adından da anlaşılabileceği gibi *Airport Inc.* hava alanları kurmak ve bunları işletmek ile ilgili bir oyun. Eğer yanlış hatırlamıyorsam şu ana kadar böyle bir konuya el atılmamıştı. *Transport Tycoon Deluxe* hava ulaşımına yer veriyordu ama sadece oyunun küçük bir parçasında. Gerekli tesisleri kurup kar etmeye çalışmak ve aynı anda güvenlik önlemlerini almak tam bir mücadele demek. Habibat sırasında Atatürk havalimanında çalışmamın en sonunda bir işe yarayacağını düşünüyordum ki yanıldığımı farkettim. Maalesef *Airport Inc.* kağıt üzerinde iyi bir fikir olmasına rağmen uygulama aşamasında verdiği sözlerin hepsini yerine getiremeyen bir oyun.

Oyuna başladığınızda hava alanınızı kurmak için bir yer seçiyorsunuz. Aslında o kadar da zor bir şey değil, çünkü kıtayı ve şehri seçtikten sonra fiyata ve seçtiğiniz şehre olan uzaklığa göre değişen üç opsiyonla karşılaşıyorsunuz. Tabii ki şehre yakın olan daha pahalı; yolcu sayısındaki artışla fiyatı dengelemeyi düşünmüşler. Ama bana kalırsa bu olay pek gerçekçi olmamış. Herhalde uçuşunuzu kaçırmamak için bir 10 kilometre daha gidebilirsiniz.

Araziyi satın aldıktan sonra artık hava alanını üzerine kondurabilirsiniz. Dış dünyaya iki şekilde bağlanıyorsunuz; bir karayolu ve bir demiryolu ile. Bunlardan başka bir bağlantı kurmanız imkansız gibi bir şey. Her yıl milyonlara servis yapan bir hava alanının dış dünyaya açılan sadece iki yolunun olması nedense bana hiç gerçekçi gelmedi (özellikle Barselona, Paris ve Frankfurt hava alanlarını gördükten sonra).

Oyunun çok ağır işleyen ve interaktif olmanın yanından bile geçmeyen bir tutorial'ı var. Bu ağır kanlı rehber hava alanınızı uçuşlara açabilmek için yapmanız gereken bazı şeylerin olduğunu söylüyor; tam olarak bir terminal, bir otopark, bir uçak pisti (neden acaba?), bir taksi durağı, bir kontrol kulesi, bir itfaiye istasyonu ve birkaç ıvır zıvır binadan bahsediyor. Yeni bir hava alanı inşa etmeye başlayınca oyun duruyor ve siz de böylece zaman baskısı olmadan gerekli binaları araziye yerleştirebiliyorsunuz. Zaman zaman hava alanınız için hangi tip binanın gerekli olduğunu söyleyen bir kutucuk çıkacak ekrana.

Başlangıçta standart prefabrik terminaller kurmak en iyisi. Terminalleri siz de inşa edebilirsiniz; önce seçtiğiniz arazi parçasında kaba yapıyı bitirip daha sonra içeri geçerek geliş-gidiş, güvenlik ve duty-free olaylarının nerede olacaklarına karar verebilirsiniz. Tabii duty-free olayı yaptığınız anlaşmalara bağlı olarak gelişiyor; yani şimdilik kafanıza takmanıza gerek yok. Eğer hava alanı mimarisinden birazcık çakıyorsanız veya hava alanı görmüşlüğünüz varsa iç mekanları ayarlama konusunda pek fazla zorlanmazsınız (hele bir de benim gibi bir mimarsanız bu iş sizin için çocuk oyuncağı). Güvenlik hava alanı için önemli bir konu ama eğer tek katlı bir terminal yaptıysanız geliş-gidiş olayı giriş bölgesinde bir şekilde karışmak zorunda. Bu da güvenlik için başlı başına bir so-



Hava alanınızı dünyanın dört bir yanında kurabilirsiniz.


Unutmayın, daha fazla uçak daha fazla para demek!



run. Elinizden bir şey gelmemesi çok saçma. Kısacası dönüp dolaşıp prefabrik terminallere geliyorsunuz. Ayrıca diğer binalardan farklı olarak rotasyon imkanının olmaması da ayrı bir olay. Bu sorun ideal hava alanı planlarınızı oldukça etkileyecektir.

Binalarınızı yerleştirdikten sonra oyun havaalanının açılış için hazır olduğunu söyleyecek. İlk günler havayolu firmalarıyla anlaşmalarınız olmadığı için durgun geçecek. Yani pek giden gelen olmayacak. Daha sonra yavaş yavaş düşük kaliteli (az yıldızlı) firmalardan teklifler yağmaya başlayacak. Boş bir pist sizi sadece zarara sokacağından ilk başlarda bunları kabul etmenizi tavsiye ederim. Anlaşmadaki maddelere göre firmaların kullandıkları rotalar için pistler ayarlamalısınız. Şu an bütün pistleriniz boş olduğu için işiniz kolay.

Uçuşlar başlayınca uçakların havaalanınıza girdiği ve çıktığı anları izlemeye başlayacksınız. *Airport Inc.* 3D bir oyun ama animasyonlar oyunu oldukça kasıyor ve günlük uçuşları izlemek bir işkenceye dönüşebiliyor. Oyunun 3D animasyonlarının gerçek uçuş programıyla uzaktan yakından bir alakası yok; uçaklar kafalarına göre inip kalkıyor. Manzarayı izleyerek hava alanının kapasitesi hakkında gerçekçi fikirler yürütmek çok zor. Oyunu hızlandırmak bile bu animasyonları hızlandırmıyor. Uçağın pistten çıkıp körüğe yanaşması oyun zamanı olarak yaklaşık bir gün alıyor ve açıkçası bu durum bütün 3D simülasyon kurallarını ihlal ediyor. *Railroad Tycoon 2* ve *Rollercoaster Tycoon* oyunlarında zamanı hızlandırınca olabilecekleri gayet net görebiliyorsunuz. Otoparklarınız 3D anlamda yarısına kadar dolu bile değilken oyun size dolup taştıklarını belirten bir rapor yumurtlayabilir. Peki hangisine inanacaksınız? 3D grafiklere mi yoksa oyunun motoruna mı?

Biraz da terminallerimizin içine bir göz atalım. En büyük prefabrike terminali kurdum, üç tane pistim var ve raporlara göre hava alanıma her yıl milyonlar gelip gidiyor; ama içeride olması gereken insan sirkülasyonundan eser yok. Sadece güvenlik bölümünde biraz hareket var ve oradakiler de adeta bir embesiller grubu. Sıraya bile girmiyorlar. Duvarlara çarpıp geri dönmekten



Yıldızı fazla olan şirketler daha fazla yolcu çekecektir.



Her şey aşamalar halinde; önce hava alanını kurun sonra anlaşmaları yapın.

başka hiçbir şey yapmıyorlar. *Rollercoaster Tycoon*'daki güzel animasyonları düşününce insan çıldıracak gibi oluyor.

Oyunda üç farklı zorluk derecesi var ama en kolayda oynasanız bile işleri yoluna sokmak için bayağı uğraşmanız gerekiyor. İlk iki yılı kurtarabilmek için saatlerce uğraşıyorsunuz. Neden mi? Çok basit; size sunulan yetersiz raporlar ve aldatıcı 3D grafikler sayesinde bir anda iflas bayrağını çekebiliyorsunuz. Oyunun arayüzü ise sizi akıl hastahanesine bir adım daha yaklaştırıyor. Check-in masalarını gruplandırma işlemi için birbiriyle alakasız yerlerde olan menülere girip bir sürü 'OK' ile yüzleşmek zorundasınız. Tabii bu işlemi defalarca tekrarladığınızı hemen belirteyim. Oyunun hava alanınız ile ilgili size sunduğu raporlar oldukça yetersiz. Tahminimce 3D grafiklere uyum sağlamak ve oyuncuyu 'uyandırmamak' adına böyle bir sistem seçilmiş.



Otoparkınız boşken neden tutorial dolu raporu veriyor acaba?

Her şeye rağmen minyatür bir hava alanına sahip olmak ve uçakların iniş ve kalkışlarını izlemek zevkli sayılabilir. Çok zorlu olmasalarda karşılaştığınız sürpriz durumlar yüzünüzdeki ifadeyi bir anlık olsa bile değiştirebiliyor. *Airport Inc.*'in 3D dünyasını içi balık dolu bir akvaryuma benzetebiliriz. İkisini de herhangi bir şey düşünmeden izleyebilirsiniz. Anlaşma yaptıkça hava alanınızdaki uçakların artışını görmek güzel bir duygu.

Grafikler üç boyutlu ama mükemmel değil. Bazı objelerin kenarlarında deformasyonlar oluyor (özellikle körüklerde). Ses ve müzik hakkında bir şey söylemeye gerek yok çünkü oyun esnasında pek varlık gösteremiyorlar. Bir müzik CD'si takıp onu dinlemenizi tavsiye ederim.

Sonuçta bir hava alanı kurup işletme fikri oldukça özgün ama bu oyunun daha on fırın ekmek yemesi lazım. Krisalis belki bir yamayla en azından arayüzü düzeltebilir (hatta belki diğerlerine de el atarsa oyun gayet eğlenceli olabilir). Gördüğünüz şeyin aslında o an gerçekleşmediğini bilmek adamın gerçekten canını sıkıyor. *Airport Inc.*'in yerden havalanabilmesi için güçlü bir motora ihtiyacı var.

SON KARAR

ARTILAR: Türünün tek örneği; izlemesi zevkli.

EKSİLER: Kötü arayüz; gerçekçi değil; dengesiz zorluk seviyeleri; yetersiz tutorial; animasyonlar oyunun motoruna uymuyor.

SONUÇ: Şöyle bir bakarım ama daha sonra 'Hot Shots'ı tekrar izlemeye giderim.

PC GAMER TÜRKİYE **45%**

ORTALAMANIN ALTINDA

TÜRÜ	Aksiyon/Adventure	GEREKENLER	PIII-400, 32MB RAM, 4MB ekran kartı, 4X CD-ROM sürücü
ÜRETİCİ	GameSquad	ÖNERİLEN	Pentium III-400, 8X CD-ROM sürücü
YAYINCI	Cryo Interactive	MAKSİMUM OYUNCU	1

The Devil Inside

Eminim içinizdeki şeytana hiç bu kadar yakın olmamışsınızdır; Cryo yine hünerini konuşturuyor.



Arkadan saldıranlara çok dikkat edin...

Aslında şeytanı yerin yedi kat altında aramaya gerek yok; çünkü o hep içimizde olmuştur. Önemli olan içimizdeki şeytanın ne kadar ortaya çıkabildiği veya ortaya çıkmasını ne kadar engelleyebildiğimiz. Herhalde *Alone in the Dark* serisinin yaratıcısı Hubert Chardot da bu düşünceden yola çıkarak *The Devil Inside* için kolları sıvamış.

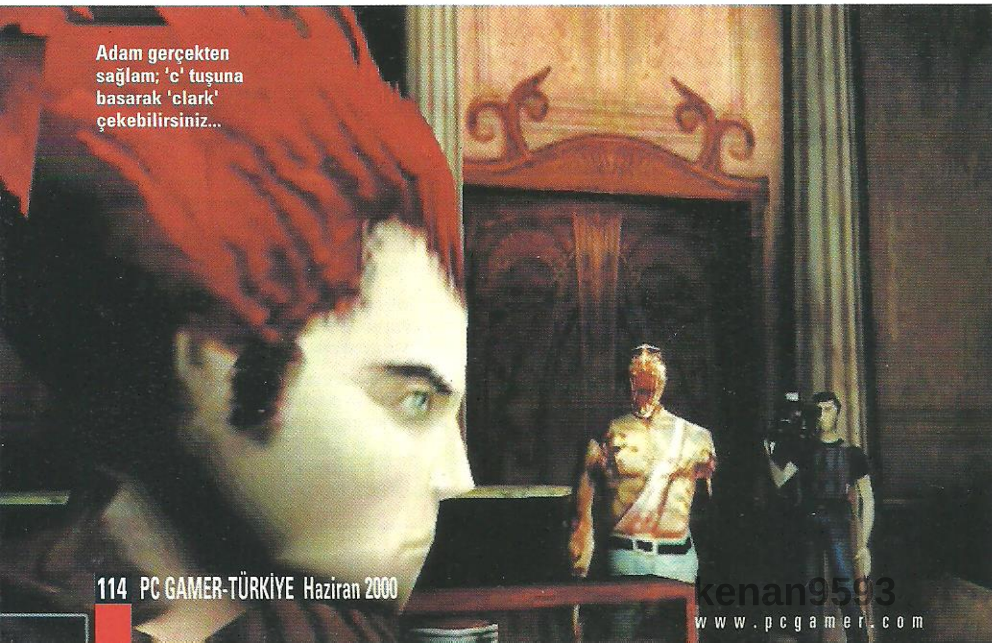
İlk bakışta oyun biraz *Running Man* biraz da *Nocturne*'ü hatılatıyor. Tabii bu tehlikeli kokteyli GameSquad'ın özgün Fransız stili tamamlıyor. Hikayeye gelince, *Devil Inside* ayda bir gösterilen canlı bir televizyon şovu; bu program doğaüstü olaylarla ilgilenen kablolu TV kanalı wwwl@'in en büyük kozu. Kahramanımız Dave Cooper da bu şovun yıldızı... Eskiden bir polis olan Dave, medya tarihinin ilk "TV aynasızı" olmak için LAPD'den istifa eder. Bu seferki görevi Hollywood civarındaki lanetli bir malikane olan Shadow Gate'i temizlemektir. Bu evde cehenneme açılan bazı kapılar bulunmaktadır. Bu kapıların çift yönlü olması The Night Howler adındaki tehlikeli bir seri katilin kaçmasına yol açar; tabii bu iblisin emrindeki zombi ordusunu da unutmamak gerek... Onlar artık özgürdür ve Los Angeles'ı istila etmek için harekete geçmiştir. Ne tesadüf ki bu olaylar Cadılar Bayramı'nda patlak verir.

Dave evi araştırarak neden lanetli olduğunu bulmak ve ortalığı zombilerden temizlemek zorundadır. Kahramanımız oyun boyunca evin içinde ve dışında birtakım pentagramlara rastlıyor ve bu işaretlerin üzerinde dikilince içindeki şeytana, yani Deva'ya dönüşüyor. Deva, Lusifer'in emrinde olan seksi bir hatun; onun da görevi Dave'in fiziksel olarak temizlediği mahlukların ruhlarını tekrar cehenneme kavuşturmak (ne güzel bir iş bölümü, değil mi?).

Devil Inside bir TV şovu olduğu için her ay yayınlanması sponsorlardan ve izleyicilerden aldığı desteğe bağlı. Bu yüzden Dave (veya Deva) şovu heyecanlı kılarak izleyicinin ilgisini çekmelidir; yoksa reytingler düşer ve şov biter. Örneğin beyin dağıtmanız seyircileri adeta çılgına çeviriyor. Anlayacağınız kokuşmuş reyting olayı PC oyunlarına kadar girmiş. Şovun sunucusu Jack The Ripper (neyse ki Reha Muhtar değil!) Dave veya Deva'nın hareketleri hakkında yorumlar yapıyor ve reytingleri yükseltmek için onları bir güzel gaza getiriyor. Bu arada peşinizdeki Cevat Kelle'yi az kalsın söylemeyi unutuyordum. Sonuçta *Devil Inside* canlı bir şov ve her hareketinizin anında stüdyo ortamına ve televizyonları başındaki izleyicilere aktarılabilmesi için bir kameramana ihtiyacınız var. Kendi hayatınız dışında onunkini de korumalısınız. Kameraman ölürse yayın kesilir ve şov da biter.

Oyuna hızlı bir giriş yaparak Shadow Gate'in bahçesinin demir kapıları önünde başlıyorsunuz. Jack The Ripper'a, onu duyduğuna dair karizmatik bir şekilde "affirmative" dedikten sonra içeri giriyorsunuz. Dave, şimdiye kadar gördüğüm en karizmatik adventure kahramanı; adamın gerçekten bir tarzı var. Öyle herkesle laubali olmuyor. Cool takılıyor. Saç kesiminden üzerindeki kostüme kadar her şey çok ince düşünülmüş. Tabii bütün bu söylediklerim Deva için de geçerli. Bu dişi şeytan, vücudunu baştan aşağı kaplayan deri kostümüyle oldukça davetkar bir ifadeye sahip. Deva, Dave'den farklı olarak uçabiliyor ve kapalı kapıların arkasını görebiliyor.

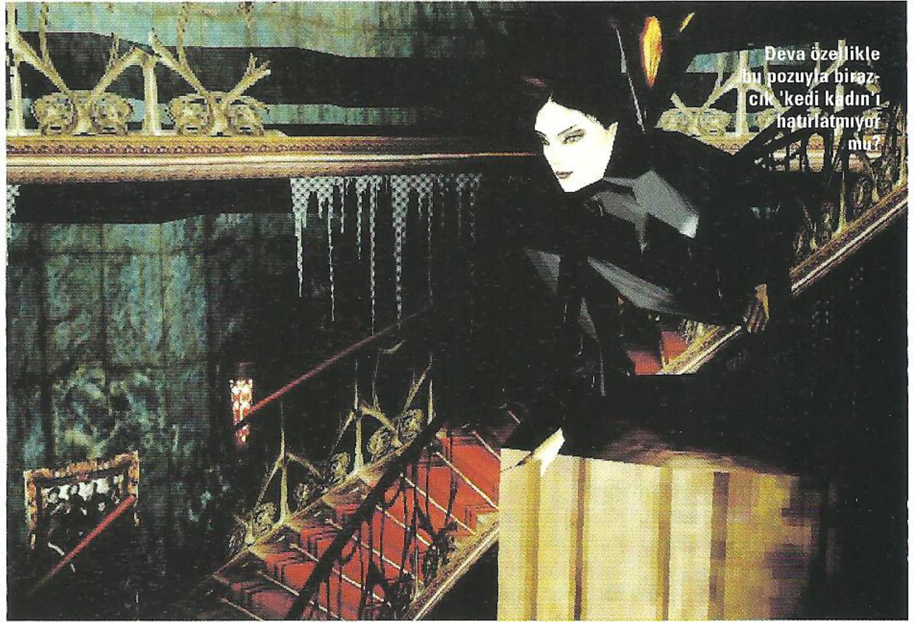
Aslında *Devil Inside*'a unutulan adventure faktörü yüzünden bir güzel verip veriştirmeyi düşünüyorum ama konsepti ve grafikleri çok tutmam düşüncelerimi biraz olsun dizginledi. Anlayacağınız üzere oyunda aksiyon ağır basıyor. Nocturne tarzı lazerli silahlarınızla zombilerin beyinlerini dağıtıyor, on-



Adam gerçekten sağlam; 'c' tuşuna basarak 'clark' çekebilirsiniz...

ları parçalara ayırıyorsunuz. Ama sizden biraz uzakta olanlara hiç kıpırdamadan nişan alıp da vuramamanız çok ilginç bir durdum; lazer nişangahının çok daha gerçekçi olması gerek. Hayır, burnunun dibindeki bir zombiyi herkes halledebilir. Önemli olan onları yanınıza yaklaştırmadan temizleyebilmek.

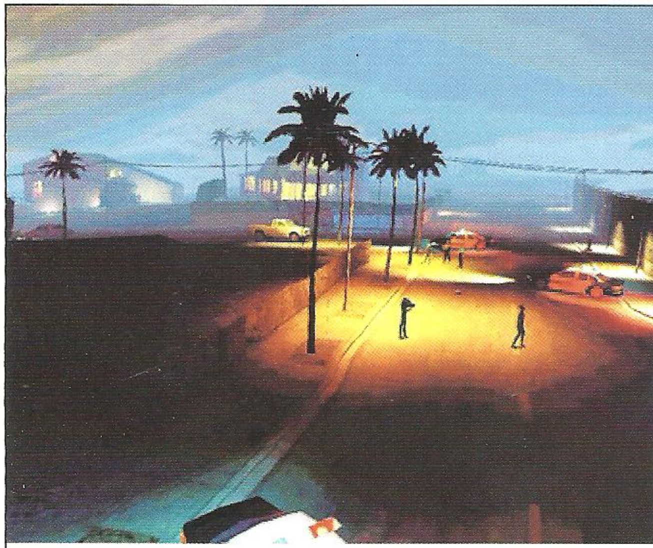
Oyun oldukça şık bir sinematik kurguya sahip. Kameralar gerçekten insanın başını döndürüyor. Oyunda *Resident Evil* havası var ama üçüncü şahıs perspektifiniz çok daha geliştirilmiş. Kameralar rotasyon yaparken aynı anda ekrana yakınlaşıp uzaklaşabiliyor. Hatta zaman zaman kendinizi birinci şahıs perspektifinde bile bulabiliyorsunuz. Ayrıca 'spy cam' denilen bir olay var ki evlere şenlik. Üzerinde optik bir kamera taşıyan minyatür bir helikopterden bahsediyorum. Düşmanın yanına yaklaşmadan onu biraz tanımak veya yanında arkadaşlarının olup olmadığını öğrenmek için bu ufaklığı devreye sokabiliyorsunuz. Artık köşeyi dönünce karşınıza neyin çıkacağını düşünmenize gerek yok. Oyunun yaratıcısı Hubert Chardot, *Devil Inside*'ın kameralarını yerleştirirken birçok filmden etkilenmiş. Bunların arasında büyük usta Stanley Cubrick'in *Shining*, David Fincher'ın *Seven* ve Brian De Palma'nın *Scarface* filmlerini sayabiliriz.


Deva özellikle bu pozuyla birazcık 'kedi kadın'ı hatırlatmıyor mu?

Devil Inside'ın görsel olarak sizi tatmin edeceğini garanti edebilirim, üstelik Nocturne gibi bilgisayarınızı acılar içinde kıvrandırmadan. Chardot oyunun grafiksel anlamda *Matrix* ile bağlantıları olduğunu söylüyor ve hemen arkasından *Matrix* vizyona girmeden 14 hafta önce oyunun çalışmalarına başladıklarını ekliyor. Hatta bütün animasyonlar 'hareket yakalama' tekniği kullanılmadan yapılmış. Bunun sebebi de o sıralarda bütün zombilerin ve iblislerin, Schwarzeneger'in son filmi *End of Days*'de çalışıyor olmalarıymış (işte kötü espri diye buna derim!). GameSquad ekibi 3DS Max ve Maya gibi oyun tasarımcılarının kullanmakta zorluk çektiği programların yerine çok daha esnek THEO editörünü ortaya çıkarmış. Aslında bu oyuna entegre olan editör animasyon, doku verme gibi işlemleri yapan programlar arasındaki geçişi sağlıyor. Oyunun gerçek zamanlı 3D motoru GameSquad ve Cryo Interactive tarafından ortaklaşa yazılmış. Motor saniye başına 30 karelik bir süre içinde 3500 poligonu görselleştirebiliyor ki bu da gerçekçi bir çevre yaratmak için oldukça ideal bir rakam.


Galiba, birazdan ortalık bayağı hareketlenecek...

Hikaye, oynanabilirlik anlamında çizgisel olmadığından farklı sonlarla karşılaşmanız mümkün. Sorunlar karşısında kaba kuvvete başvurmak veya aklınızı kullanmak size kalmış bir olay. İç ve dış mekanlardan oluşan toplam sekiz yeri araştıracaksınız. *Devil Inside* aksiyon ağırlıklı bir oyun ama bir shooter havasında olmaktan çok bir fırtına öncesi sessizliği çağrıştırıyor. Yani saklanarak ilerlemekten ve vur-kaç yapmaktan veya 'umarım bu kurşunlar yeter' stresinden bahsediyorum.


Los Angeles mehtabı da bir başka oluyor...

Oyunda 40 tane farklı anatomilere sahip düşman tipi mevcut. Hepsinin kendine has özellikleri var. Bazıları oldukça zalim olabilirken bazıları ise anlamsızca embesil olabiliyor. Onların hareketlerini iyi okuyabilirseniz belki onları birbirilerine bile düşürebilirsiniz. Oyun yapay zeka anlamında hiç fena değil. Karanlıktayken sizi görememeleri, çok ses çıkarırsanız sizi duyabilmeleri ve kendi aralarında bir hiyerarşinin olması çok ilginç. Sesler ve müzikler gerçekten çok sağlam ve oyuna çok yakışıyor. Evde bir 'dolby surround' sisteminiz varsa havaya girmeniz pek uzun sürmeyecektir.

Her şey iyi güzel ama bir de şu bug'lar olmasa. Maalesef *Devil Inside* grafiksel anlamda birçok bug'a sahip. Özellikle kameralar kafayı yiyebiliyor. Ayrıca oyunun bazen takılıp karakterlerin durmadan aynı şeyi söylemesi de ayrı bir durum. Cryo'nun en kısa zamanda bir yama vermesi gerekiyor. Bu oyunu alın oynayın ama *Alone in the Dark 4*'ün sizi kuytu bir köşede beklediğini de sakın unutmayın.

SON KARAR

ARTILAR: Olağanüstü grafikler; sağlam konsept; sağlam ses düzeni; ilginç yapay zeka.

EKSİLER: Lazer nişangahı çok kullanışlı değil; ufak tefek bug'ların olması; arada takılıyor.

SONUÇ: Işıkları kapatın ve bu oyunu oynayın; pişman olmayacaksınız.

PC GAMER TÜRKİYE **75%**
ÇOK İYİ

TÜRÜ	Spor	GEREKENLER P166, 16MB RAM, 30MB hard disk alanı
ÜRETİCİ	Hot-B	ÖNERİLEN PII 233, 64MB RAM, D3D hızlandırıcı kart.
YAYINCI	Hot-B	MAKSİMUM OYUNCU 16

Black Bass



Tuttuğunuz balıkları printerden çıkarıp yiyebilirsiniz! Afiyet olsun!

Haftanın en boş ve sıkıcı saatlerinde oynadığım (zorunlu olarak) *Black Bass*'den sonra PC monitöründe balıkçılık yapan insancıklara karşı daha bir saygı duymaya başladım. Sanal bir bot ile sanal bir gölde ilerleyen ve sanal balıkların kendisi ile alay etmesine katlanan bir insanın gerçekten yüksek bir sabır katsayısı olduğunu düşünüyorum. Bir PC balıkçılık oyununun, böylesi bir sabrın sonunda oyunu oynayan oyuncuya nasıl bir zevk verebileceği ise dergi baskıya girerken henüz açıklanamamıştı.

Benim bu oyun için mevcut sabır limitim ilk üç dakikada doldu. Hemen sonra oyunun belki bir iki küçük zevkli yanı olabilir ümidi başladı ama bu arayış da çok kısa bir zaman sonra yok oldu.

Şimdiye kadar gördüğüm sayılı berbat grafiklerden birisine sahip olan oyun, tam bir PlayStation posteri olacak nitelikte modellere sahip. Oyunun menüsünden ne zaman 3D "desteğini" çalıştırdıysam sürekli atlamalar ve kilitlenmeler ile karşılaştım. Grafikler için Software modunu seçmek zorunda kaldığım oyunun devamındaki işkencede ise bir balık ile bir tahta parçasını birbirinden ayırmaya çabaladım. Bu asla bir abartı değil, gölün ve etrafının üzerindeki hiçbir cisim kendisi gibi görünmüyor.

Black Bass'in oynanışı da korkunç. Balık tutma ve "yemleme" konusundaki birbirinden sıkıcı "brifing" lerden sonra, Tournament, Free Fishing, Beginner ve LAN/Internet multiplayer gibi modlardan birini seçip, oyunun dört gölünden birinde balığa çıkabilirsiniz. Kullanacağınız 16 tipteki oltanın neredeyse hepsi birbirinin aynısı fiziksel özelliklere sahip. Zaten animasyonları felaket olan oyunun bir de olta "bug" ları ile uğraşmak yerine hard diskinizi defrag etmek çok daha eğlenceli olabilir.

Berbat grafikleri, karışık menüleri, kötü ötesi animasyonları ve en önemlisi de oynayana hiçbir zevk vermeyen konusu ile *Black Bass*, her zaman söylediğimiz gibi yine en kötü arkadaşınıza verebileceğiniz en iyi hediye. Uzak durun!

SON KARAR
PC GAMER TÜRKİYE
15%
UMURSAMAYIN BİLE

DONANIM

HAZİRAN 2000

GeForce2 GTS savaşa hazır

Yeni Nesil MP3 çalarlar

Diamond ve Creative, Yeni ürünleriyle çıtayı biraz daha yükseltiyor.

Yeni Oyun Kontrol Cihazları

Guillemot ve Saitek, oyun keyfinizi arttırmak için çalışmaya devam ediyor.

Ses Kartı+Hoparlör?

Jazz Elan 5.1, sadece sıradan bir hoparlör seti değil.

Hızlı Değişim Başımızı Döndürmeye Devam Ediyor

Gün geçmiyor ki yeni ve farklı bir ürünle karşılaşmayalım. Çok değil, sadece 4-5 yıl kadar önce yeni bir işlemcinin piyasaya çıkması büyük bir olay olarak değerlendirilirken, bugün her ay yeni bir işlemciyle karşılaşmak kimseyi şaşırtmıyor. Aynı durum sadece işlemciler için değil, diğer tüm bilgisayar bileşenleri için de geçerli. Bunun en güzel örneği ekran kartları. Mutlaka hatırlıyorsunuzdur; kısa süre önce Donanım sayfalarında ilk GeForce'u konuk etmek bizleri olduğu kadar sizleri de oldukça heyecanlandırmıştı. Ama biz henüz hangi GeForce daha iyi tartışmasını noktalayamadan, kartlar üzerinde DDRRAM görmeye başladık. Daha bu ürünlere alışamamışken şimdi de nVidia, GeForce2 GTS ile bir kez daha karşımıza dikildi. Peki ama bunun anlamı ne? Bizce bunun anlamı, bir kez daha karışan kafalar ve boşu boşuna harcan paralar...

Ancak bu sözlerimizin yanlış anlaşılmasını da istemiyoruz. Sonuçta herkes gibi bizler de teknolojide görülen gelişmelerden memnun oluyoruz. Bizim anlatmak istediğimiz, bu hızlı değişimin kullanıcılara çok yanlış bir biçimde yansıtıldığı. Örneğin daha 2 ay önce DDRRAM'li GeForce kart alan bir son kullanıcı, bu gün kendini GeForce2 GTS işlemciye sahip bir kart almak zorunda hissedebiliyor. Kimse de çıkıp aslında aldığı kartın uzun süre yeterli olacağını, böyle bir harcamaya gitmenin bir gereği olmadığını söyleyemiyor. Biliyoruz; sonuçta amaç ürünü satmak. Ama yine de kafaların bu denli karışmasına bir dur demek de lazım.

Sizlere tavsiyemiz, yeni bir ekran kartı ya da işlemci almadan önce şu an kullandığınız bileşenlerin sizin için yeterli olup olmadığını mutlaka iyice gözden geçirmeniz. Bir ürün yeni çıktı diye hemen onu almak istemek, gereksiz yere para harcamaktan öte bir anlam taşımayacaktır. Ama eğer kullandığınız sistemi oluşturan parçalar gerçekten de yetersizse ve illa ki upgrade yapacaksanız, o zaman en iyiyi almak (tabii harcayabileceğiniz paraya göre) her zaman en mantıklı hareket olacaktır.

PC GAMER TÜRKİYE



nVidia'nın yaklaşık 6 ay önce piyasaya sürdüğü GeForce256 işlemcisine biz kullanıcılar yeni yeni ısınmaya başlamışken, firma bu sefer de karşımıza GeForce 2 GTS işlemcisini çıkardı. Bu yeni işlemciyle ilgili bilmek isteyecekleriniz içeride.

İNCELEMELER

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR



Teknik Sorular ve Cevaplar'da editörlerimiz sizlerden gelen her mektuba cevap verebilmek için var güçleriyle çalışmaya devam ediyorlar. Merak ettiğiniz her konuda bize yazabileceğinizi belirtmek istiyoruz.

Biz pozitif yaşıyoruz, hem de hep beraber...

Globalleşen dünyamızda girişimciler toplumsal gelişmenin hem öncüsü hem de itici gücüdür.

Girişimciler, risk alıp şirketler kurup rekabete katılır, fikir, hizmet, mal, vergi üretir, istihdam sağlarlar.

Günümüzde rekabetin bitmez tükenmez koşusu, aynı zamanda, daha iyi yaşamanın bir başka açıklamasıdır.Çünkü rekabet daha iyi ve önde olabilme güdüsünü, yaratıcılığı, kaliteyi, teknolojiyi geliştirmekte, sonuçta tanımadığımız insanların, ama gerçekte, arkadaşımızın, komşumuzun, yeğenimizin, ülkemizin, nihayetinde insanlığın ahlak değerlerine, yaşama sevinçlerine katkı sağlamaktadır.

Bilgisayar teknolojisinin çok büyük bir hızla geliştiği yaşadığımız dönem, bireyin günlük hayatına yeni kolaylıklar ve alışkanlıklar katmakta, iletişimden ekonomiye, bilimden siyasete, neredeyse hemen her alanda, olumlu dönüşümler yaşanmaktadır.

Iki binli yılların Türkiye'si ve Türkiye'nin son derece aktif, yaratıcı, yapıcı, yeni nesil girişimcileri; bilgisayar teknolojisi ve bu teknolojinin ürettiği yeni iş kollarını çok yakından kavramış, Türk insanını dünya ile kucaklaştırmayı başarmışlardır.

Bilişim 99, ve compex, fuar raporlarında geçen sayısal değerler, görüşlerimizi doğrulayan objektif kanıtlardır.

Oyunlar, sürekli yeni konfigürasyon ihtiyacı doğurduğundan, bilgisayar teknolojisi ve pazarını olumlu etkilemekte, oyunculara ise % 100 konsantrasyon sağlayıp, zeka, mantık, strateji egzersizlerinin yanı sıra, bilgisayarlarını daha yakından tanımayı, teknolojiyi daha yakından takip etmeyi, bilgisayarlarını daha seri ve doğru kullanmalarını sağlamaktadır.

Anlaşılır Türkçe, teknolojik bilgilendirme, okurlarımıza telefonda danışmanlık, yüksek kalite anlayışı ve en önemlisi, % 94 oranındaki tutkulu okurumuz gibi; farklı ve üstün yanlarımızı koruyup geliştiren ve ayrıca, toplumsal ahlak değerlerine de sahip çıkan, destekleyip, katılan PC GAMER, bütün rakipleriyle birlikte öncü sektörde bulunmanın kıvancını yaşamaktadır.

Okurlarımızla, sektörümüzle, reklam verenlerimizle, çalışanlarımızla
Biz; pozitif düşünüyoruz, pozitif davranıyoruz, pozitif yaşıyoruz.
Hep beraber ,
Hep beraberce....

HİT *YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş.*
HİT *ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİC. A.Ş.*
HİT *SİGORTA ARACILIK HİZMETLERİ A.Ş.*
PEN *ULUSLARARASI AKADEMİK EĞİTİM VE YAYINCILIK A.Ş.*

SÜREKLİ DEĞİŞEN PC DONANIM PİYASASI İLE İLGİLİ BİR RAPOR

3dfx GigaPixel'i alıyor

Eğer duymadıysanız, veya okumadıysanız biz hatırlatalım; Microsoft, konsol dünyasına yeni canavarı X-Box ile giriyor. Sistemin beyninin Intel Coppermine (Pentium III) ailesinden bir işlemci olacağı, grafik çipinin de nVidia tarafından üretileceği ve sonuç olarak şimdiye kadar görülmemiş güçte bir konsol mimarisi ile piyasaya bir anda bomba gibi düşeceği söyleniyor. Ancak bilmediğiniz bir şey var, o da, X-Box'un San Hose California'da yapılan Game Developers Conference'da resmi olarak tanıtılmasından kısa bir süre önce, cihazda kullanılacak olan grafik çipi için GigaPixel firması ile yapılan anlaşmanın geçersiz olduğunun ilan edilmesiydi . Evet, belki biraz şaşırdınız ama bu doğru. X-Box resmi olarak duyurulmadan sadece bir hafta önce birdenbire ortaya çıkan bu olay herkesi çok fazla şaşırttı. Öyle ki Game Developers Conference'da konuştuğumuz GigaPixel yetkililerinde Microsoft'un giriş kartları bile bulunuyordu! Her ne kadar basında fazla yer almamasına karşın, GigaPixel firması son yıllarda pek çok başarılı 3D animasyon ve prezentasyona imza atmış büyük ve çok önemli bir firma. GigaPixel'in render tekniği, NEC'in Dreamcast ve yeni jenerasyon Power VR kartlarında (Neon 250) kullandığı Tile-Based sistemine benziyor. Ancak bu sistemin çok önemli başka bir özelliği var: Performans kaybına yol açmayan Full-Screen Anti Aliasing. Ancak şu ana kadar bu sistemin kullanılacağının kesin bir haberi de bize ulaşmış durumda değil. Daha sonra GigaPixel'in nVidia tarafından safdışı bırakıldığı haberleri yayılınca bu teknolojinin akibeti konusunda ciddi şüphelerimizin oluşmaya başladığını da hemen belirtelim.



GigaPixel için işler sarpa sarmaya başlamışken 3dfx'in bu firmayı bünyesine katacağı haberi olaya oldukça ilginç bir boyut daha kazandırdı. Derginin baskıya girdiği zamanda bu tip bir birleşmenin 3dfx'e ne kazandıracağı hala bilinmiyordu. Ancak 3dfx'in genel müdürü Dr. Alex Leupp yaptığı bir basın açıklamasında şu sözlere yer verdi: "...Verdiğimiz bu önemli karar ile 3D render konusundaki orijinal tekniklerimize uyumlu olan geniş ve uzman bir kadro daha kazandık. Hem 3dfx mühendisleri, hem de GigaPixel mühendislerinin ortak çalışmaları sayesinde yeni nesil 3dfx kartları artık çok daha güçlü bir performansa sahip olacak."

Bu haberlerin dışında, Voodoo 4 ve 5, bu birleşmeden etkilenmeden belirtilen tarihlerde piyasaya çıkacaklar. Bundan böyle size donanım konusundaki tüm gelişmeler ve ayrıntıları bu sayfalarda vermeye devam edeceğiz.



S3 Grafik departmanını ayırmayı düşünüyor

Birdenbire çıkan beklenmedik bir basın bülteninde, S3 firmasının grafik departmanın işlerini diğer departmanlardan ayırmak niyetinde olduğu ve bu konuda da şimdiden bazı firmalarla ön görüşmeler yaptığı ve bazı anlaşmalara vardığı açıklandı. Firmanın yüksek sayıdaki hisse sahipleri, müşterileri ve çalışanlarının menfaatleri doğrultusunda bazı değişiklikler yapmak ve belki bir reorganizasyona gitmek gibi bir stratejisi olabileceği de gelen haberler arasında dikkat çekiyor. Ancak yine de firma, kısıtlı bir basın açıklamasından başka herhangi bir yorumda bulunmuyor ve böylece de hiçbir şeyin kesin olmadığı mesajını vermeye çalışıyor. Ama bunda ne derece başarı oldukları da tartışmaya açık bir konu. Peki tüm bu haberlerden, kısa bir süre önce S3 ailesine katılan multimedya devi Diamond nasıl etkilenecek? Bunu tabi ki ancak zaman gösterecek.

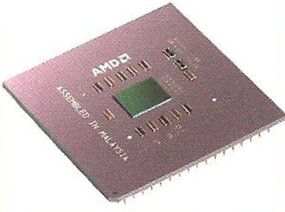
Şu an için herşey spekülasyondan öteye gitmemekle beraber, eğer S3 açıkladığı gibi grafik departmanını ayırır veya kapatırsa, Diamond eskiden yaptığı gibi kendi çipsetlerini ve 3D teknolojisini günümüzün şartlarına göre yeniden üretmeye başlayabilir. Açıkçası bu durumun bileri çok da üzeceğini söyleyemeyiz. Diamond çipsetli bir GeForce ekran kartı kulağa çok hoş geliyor değil mi? Bizce tüm bu haberlerin sonunda Diamond mutlaka yaşanan kaostan uzak kalacaktır. Zaten piyasanın en büyük üreticilerinden birisi olan Diamond Multimedia'ya da bu yakışır.

Athlon ve GeForce ile yeniden!

Geçen ayki Donanım sayfalarına göz atanlar, AMD Athlon işlemcilerle, nVidia'nın GeForce 256'sını bir arada sorunsuz olarak kullanabilmek için ne kadar uğraş verdiğimizi ve sonunda nasıl başarısız olduğumuzu hatırlayacaklardır. Test sistemlerimizde üç ayrı markanın Athlon 750 tabanlı anakartını kullanmıştık. Bu sistemlerin hepsi de uzun süren oyun testlerinden sonra kilitlenmiş veya uyumsuzluklara sebep olmuştu. Üstelik sistemlerde kullandığımız bileşenler tamamen AMD'nin tavsiye ettiği bileşenlerdi. Bu sebeplerden dolayı en iyi çözümün Athlon sistemleri toplayan uzman firmalardan alışveriş yapmak olacağı konusunda uyarılarda bulunmuştuk. Tüm bu testlerden sonra geçen bir ay içinde bu kez VIA KX133 çipsetli anakartlar üzerinde sürekli olarak ciddi ve zorlu denemeler yaptık ve bu kartların çok sağlam olduğuna karar verdik. Çünkü yeni anakartlarımız, geçen ay yaşadığımız sorunlardan hemen hiç birine maruz kalmamıza izin vermediler. Ancak yine de şu an için eski uyarımız biraz daha hafif olsa da geçerliliğini koruyor. Siz yine Athlon'lu bir sistem kuracaksanız konusunda uzman olanlardan yardım isteyin. Biz de bu sırada daha fazla test yaparak, yeni jenerasyon VIA kartların tamamen problemsiz olduklarına karar verinceye kadar size bu sayfalarda bilgi vermeye devam edeceğiz. Çünkü unutulmaması gereken önemli bir nokta, Athlon'u tercih ederseniz, seçeceğiniz anakartın öneminin çok ama çok büyük olacağı...



Bu arada geçen ay yayınladığımız Athlon+GeForce testi ile ilgili bir yanlış anlamayı da düzeltmek istiyoruz. Bu test sonucunda ortaya çıkan sonuç Athlon'ların donanımsal olarak bir çok sorun çıkarttıkları değil, aksine Athlon için üretilen anakartların belli bir kaliteyi yakalayamamış oluşu ve beraberlerinde bir çok sorunu getirmeleriydi. Yani eğer kafanızda Athlon'ların sorunlu işlemciler olduğu gibi bir fikir oluştuysa kesinlikle testimizi yanlış değerlendirdiniz demektir. Eğer uyumlu ve sorunsuz bir anakart bulabilirseniz, hiç bir zaman Athlon'ların performansından şüphe etmeyin. Özellikle yukarıda da bahsettiğimiz VIA KX133 çipsetli bir anakartta karar kılarsanız...



AMD'den Celeron'a ciddi bir rakip geliyor

Son zamanlarda Intel'in tahtını ele geçirmeye hazırlanan işlemci üreticisi AMD, Duron adını verdiği ve hem performans hem de fiyat olarak Celeron'a ciddi bir rakip olmasını hedeflediği yeni işlemcisinin Haziran ayının ortasında raflardaki yerini alacağını açıkladı. AMD yetkililerinin yaptıkları açıklamalara göre işlemcinin ilk aşamada 3 modeli kullanıcılara sunulacak: 600MHz, 650Mhz ve 700MHz. Kısa süre sonra ise 750MHz hızında çalışan Duron'ların da piyasada olması bekleniyor.

AMD'nin Duron'ları üretmesindeki asıl amacı, yukarıda da belirttiğimiz gibi Intel'in Celeron işlemcisine rakip olabilmek. Bunun için de bu işlemcilerin fiyatının oldukça düşük tutulacağı açıklandı. Örneğin 600MHz'lik Duron piyasaya çıktığı gün 90$ karşılığında satılacak. 650 ve 700MHz hızındaki Duron'ların satış fiyatınınsa yaklaşık 115$ civarında olması bekleniyor.

Tabii fiyatın düşük tutulması, işlemci için bazı dezavantajları da beraberinde getiriyor. Celeron'larda olduğu gibi, Duron'larda da 128MB L1 ön bellek kullanılacak. Ayrıca 64KB L2 belleğin de işlemcide yer alacağı söylenenler arasında.

Bu arada Duron isminin nereden çıktığına da kısaca deyinmek istiyoruz. Belki bilenler vardır, Intel Celeron ismini koyarken 18YY.'da yaşayan ünlü bir Fransız kaşif'in adından esinlenmişti. AMD de Duron ismi için Kanada'nın ünlü bil çimento tüccarının isminden esinlenmiş.

ATI Radeon ile arenaya geri dönüyor

Geçtiğimiz ay iki ayrı 3d ekran kartı ile donanım incelemelerimize konuk olan ATI'nin yeni grafik işlemcisi ve kartının, Haziran ya da en geç Temmuz ayında hazır olacağı açıklandı. Ancak ATI yetkilileri, daha önceki kartlarda yaşattıkları hayal kırıklığını (en azından bizim için) bu kez yaşatmamak konusunda oldukça kararlı görünüyorlar. Rodeon ismini taşıyacak olan işlemci, 200MHz'den daha yüksek bir çekirdek hızına sahip olacak. Eğer firma gerçekten de bu amacında başarılı olabilirse, 3D dünyasında bir ilke imza atacak.

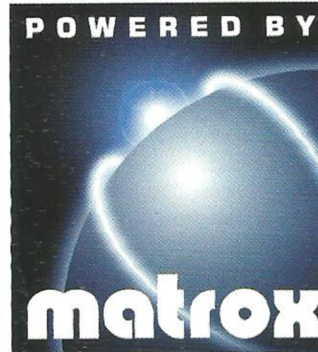


Rodeon'un bizlere sunacağı bir diğer ilk, 128MB DDRRAM desteğine sahip olacak olması. Bir kart üzerinde 128MB DDRRAM olduğunu bir düşünün... Heyecan verici değil mi? Zaten yüksek performansıyla hepimizin haklı beğenisini kazanan DDRRAM modüllerinin bu sayede çok daha yüksek bir performans sergileyeceğini söylemek, herhalde büyük bir kehanet olmaz. Tüm bunlar donanımsal T&L desteği, 4X AGP desteği ve mükemmelin de ötesine taşınan DVD performansı ile birleşince, ortaya gerçek bir sanat eseri çıkacağını düşünüyoruz. Umarız ATI, bu kez iddia ettiği kadar başarılı olur ve 3D dünyasında hak ettiği yere gelmeyi başarır.

Matrox, G450 ile tekrar sahnede

Grafik kartı konusunda her zaman önde gelen üreticilerden birisi olmayı başaran Matrox, G400 ile yakaladığı büyük başarıyı 2000 yılının ikinci yarısında piyasaya sürmeye hazırlandığı G450 ile bir adım daha ileri götürmeyi planlıyor. Bu amaç için aylardır çalışan firmanın bu yeni ürünü hakkındaki bilgiler de yavaş yavaş gün ışığına çıkmaya başladı. G450, 0,25 mikron teknolojisini kullanacak ve 4X AGP özelliğine sahip olacak. Ama asıl dikkat çekici özellikler, kart üzerinde TV out özelliğine, LCD ekranlar için özel bir çıkışa ve ikinci bir RAMDAC'e yer verilecek olması. Ayrıca G400'de kullanılan çift monitör çıkışının, G450'de de yerini alması bekleniyor.

Firma yetkilileri, G450'nin tüm bu



bahsettiğimiz özellikleri üzerideki barındırması kartı tam anlamıyla high-end bir ürün yapacağı konusunda çok iddialı açıklamalar yapıyorlar. Ayrıca Matrox'un bump-mapping özelliğinin, G4502de çok daha etkin bir şekilde kullanılacağı konusunda da oldukça iddialı görünüyorlar. Ancak kartın 2000 yılının ikinci yarısında piyasada olacak olması, şansını biraz olsun azaltabilir. Çünkü o zamana kadar nVidia ve 3dfx'in boş duracağını hiç sanmıyoruz. Yine de yılların tecrübesini ürünlerine yansıtmasıyla ünlü olan Matrox'dan her an her türlü sürprizin beklenebileceğini de asla unutmamak gerekli.

Aureal kullanıcıları, size kötü haberlerimiz var



Gün geçmiyor ki hepimizin büyük bir dev olarak gördüğü önemli üretici firmalardan birisi zor duruma düşmesin. Donanım dünyasının kaygan zemininde ayakta kalmaya çalışan kaliteli firmalardan birisi de, şüphesiz hepimizin hayranlığını kazanmış olan A3D'nin üreticisi Aureal. Fakat şirketin genel müdürü Kip Kokinakis'in 23 Mart tarihli açıklamasında, şirketin mali yönden çok zor durumda olduğu ve yeni parasal kaynak bulunmadan üretime devam edilemeyeceği yönünde verdiği demeçleri Aureal hayranlarını fazlasıyla şok etti. Ayrıca gelen başka haberlerde şirketin pek çok çalışanının istifa ettiği ya da istifa etmek zorunda olduğu ve yeni bir kadro arayışının da sözkonusu olduğu bildiriliyor. Kısacası bu aralar Aureal üzerinde gerçekten kara bulutlar dolaşıyor. Umarız, A3D gibi kaliteli ürünlere imza atmış olan Aureal firması sağ salim yoluna devam eder. Ama ne yazık ki bu dileğimizin gerçekleşme şansı hiç de fazla gibi görünmüyor. Ne diyelim, umarız aynı akıbet diğer büyük ve prestijli üreti firmaların başına gelmez.

■ LEADTEK

WinFast GeForce2 GTS



nVidia'nın yeni nesil işlemcisi GeForce2 GTS huzurlarınızda.

ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek
www.leadtek.com

İTHALATÇI FİRMA
Leadtek Türkiye
(0212) 217 08 50

FİYATI
349$+KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3756Mark@640x480
Game1: 64,0fps; 45,6fps; 22,4fps
Game2: 114,9fps; 41,8fps;24,3fps
3699Mark@1024x768
Game1: 63,0fps; 45,3fps; 22,1fps
Game2: 111,8fps; 41,7fps;24,3fps

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,3fps
1024x768: 68,1fps
1600x1200: 47,9fps
32 bit renk:
800x600: 68,9fps
1024x768: 63,0fps
1600x1200: 27,1fps

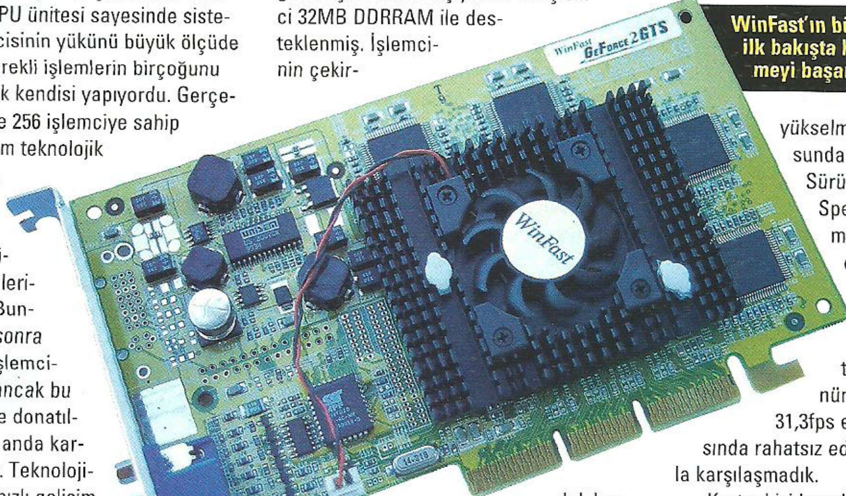
QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 135,0fps
1024x768: 134,5fps
1600x1200:91,3fps
32 bit renk:
800x600: 136,7fps
1024x768: 130,0fps
1600x1200: 61,7fps

Bundan yaklaşık yarım yıl önce nVidia'nın GeForce 256 grafik işlemcisinin piyasaya çıkışı, 3D dünyasında gerçek bir devrimi müjdeliyordu. Çünkü GeForce 256, içerdiği GPU ünitesi sayesinde sistemin ana işlemcisinin yükünü büyük ölçüde azaltıyor ve gerekli işlemlerin birçoğunu bağımsız olarak kendisi yapıyordu. Gerçeten de GeForce 256 işlemciye sahip olan kartlar hem teknolojik özellikleri hem de müthiş performanslarıyla bir anda liderlik tahtını ellerine geçirdiler. Bundan kısa süre sonra ise, yine aynı işlemciye sahip olan ancak bu kez DDRRAM'le donatılmış kartları bir anda karşımızda bulduk. Teknolojide görülen bu hızlı gelişim bizleri bir yandan memnun etse de, bir yandan da bu işin sonunun nereye varacağını düşünmeye başlamışken nVidia bir kez daha bizleri şaşırtarak yeni nesil işlemcisi GeForce2 GTS'in hazır olduğunu duyurdu. Hemen ardından da GTS ile donatılmış kartlar ardı ardına piyasadaki yerlerini almaya başladılar. Leadtek'in WinFast GeForce2 GTS'i de bunlardan birisi.

Kartın performansına geçmeden önce, kısaca GeForce2 GTS'in getirdiği yeniliklerden bahsetmek istiyoruz. Öncelikle işlemcinin .18 micron teknolojisiyle üretildiğini belirtmekte yarar var. Bildiğiniz gibi GeForce 256, 0.22 micron teknolojisiyle üretilmişti. Bu yeni teknoloji sayesinde işlemci 200MHz çekirdek hızında çalışabiliyor. Bu hız GeForce 256'da 120MHz'di. Çekirdek hızının 200MHz olması, işlemcinin performansının artmasındaki ana etken olarak dikkat çekiyor.

Diğer bir yenilik ise, işlemcinin T&L işlemlerinde bir önceki modeline oranla iki kat daha hızlı bir performans sergileyebilmesi. Bu da ekranda daha çok poligon çizilmesi ve buna bağlı olarak çok daha ayrıntılı grafikler oluşması anlamına geliyor. Ancak bunun ne kadar önemli bir özellik olduğu tartışılır; çünkü bu özelliği tam anlamıyla destekleyen yazılımlar henüz yaygınlaşmış durumda değil.

Gelelim WinFast GeForce2 GTS'e... Leadtek her zaman olduğu gibi bir kez daha en yeni teknolojiyi kullanıcılara sunan üretici olmayı başardı. Kart, yukarıda da bahsettiğimiz gibi nVidia'nın GeForce2 GTS grafik işlemcisini taşıyor ve bu işlemci 32MB DDRRAM ile desteklenmiş. İşlemcinin çekirdek hızı 200MHz, belleklerin hızı ise 333MHz. Görüldüğü gibi kartın hem çekirdek hem de bellek hızları daha önceki GeForce'lara oranla biraz edaha yüksek ve bu sayede performans yaklaşık %66 oranında artmış. Benchmark skorları da bu durumu rahatlıkla ortaya koymayı başarıyor. Direct3D performansı için uyguladığımız 3D Mark 2000 testimizde kartın özellikle 1024x768 çözünürlükte elde ettiği 3699Mark değeri oldukça başarılı. Direct3D konusunda dikkatimizi çeken en önemli konu, çözünürlük arttırılsa da, kartın performansında çok da önemli bir düşüş oluşmaması oldu.



Ama bir çok GeForce'da olduğu gibi WinFast GeForce2 GTS'de de asıl şov, OpenGL performansını test ederken başladı. Kare oranlarından önce dikkatimizi çeken, görüntü ve grafik kalitesinin çok iyi oluşuydu. Bu başarı, tabii ki hız konusunda da devam etti. Düşük çözünürlüklerde standart bir GeForce'dan çok da farklı bir performans sergileyemeyen kart, özellikle 1024x768 ve üzeri çözünürlüklerde bizi tam anlamıyla kendine hayran bıraktırmayı başardı. 1600x1200 çözünürlük ve 16bit renkte elde ettiğimiz 47,9fps'lik değer, herhalde ne demek istediğimizi anlatmak için yeterli olacaktır. Bu değer, DDRRAM'li standar bir GeForce kartta ancak 35-36fps'ye kadar çıkabiliyordu.

WinFast GeForce2 GTS'in overclock performansı da oldukça başarılı. Tabii bu başarıda en büyük pay, işlemci üzerine yerleştirilmiş olan büyük bir soğutucu ve fan'ın. Özellikle soğutucu bu güne dek gördüğümüz en büyük soğutucu ve ısının

WinFast'ın büyük soğutucusu, ilk bakışta hemen dikkat çekmeyi başarıyor.

yükselmesini önlemek konusunda son derece başarılı. Sürücülerle birlikte gelen Speed Runner isimli yazılımın yardımıyla 333MHz olan bellek hızını 375MHz'e overclock ederek yaptığımız Quake III: Arena testinde 1600x1200 çözünürlük ve 32bit renkte 31,3fps elde ettik ve test sırasında rahatsız edici bir ısınma sorunuyla karşılaşmadık.

Kartın bizi hayal kırıklığına uğratan tek eksisi, S-Video çıkışına sahip olmaması oldu. Ancak daha sonra aynı kartın S-Video çıkışlı modelinin de piyasada olduğunu öğrenince biraz rahatladık. Yine de bizim test ettiğimiz modelde bu çıkış yer almadığından performansı hakkında bir yorum yapmamız da ne yazık ki mümkün olamıyor. Ancak WinFast GeForce2 GTS'in DVD performansına değinmeden de konuyu kapatmak istemiyoruz. Aynı GeForce256 işlemcili kartlarda olduğu gibi,bu kartta da müthiş bir MPEG özelliği bulunuyor. Yani herhangi bir MPEG dekoder kartına ihtiyaç duymaksızın DVD filmleri hiç kare atlamadan ve yüksek bir görüntü kalitesinde izleyebilmeniz mümkün.

Fiyatı biraz yüksek olsa da, yeni bir teknolojiye ve bugüne dek gördüğümüz en iyi 3D performansına sahip olan WinFast GeForce2 GTS ekran kartını değiştirmek isteyenlerin ilk tercihlerinden biri olmayı hak ediyor. Ama yakın zamanda GeForce işlemcili bir kart aldıysanız, GTS'e terfi etmeniz için herhangi bir neden olduğunu da düşünmüyoruz.

SON KARAR

ARTILAR GeForce2 GTS grafik işlemci; 200MHz çekirdek hızı; 333MHz bellek hızı; müthiş 3D performansı; başarılı DVD performansı; sorunsuz overclock imkanı.

EKSİLER S-Video çıkışı yok; fiyatı biraz yüksek.

SONUÇ WinFast GeForce2 GTS, şu an için piyasadaki en iyi 3D ekran kartı.



■ CREATIVE

Nomad II & Docking Station

Taşınabilir MP3 çalar savaşının ikinci round'una hoş geldiniz

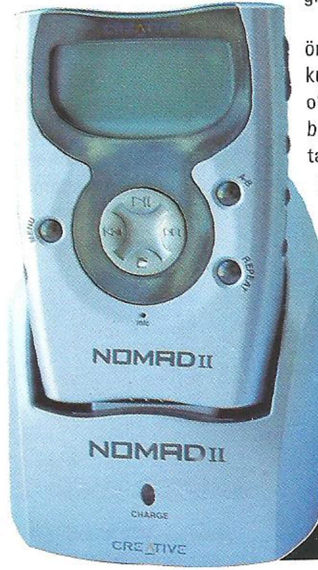
ÜRETİCİ FİRMA
Creative
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa
(0212) 599 30 50
Gempa
(0212) 320 10 50
Multimedya
(0212) 216 45 68

FİYATI
325$+KDV
(Docking Station belli değil)

MP3 fanatiği olup da Nomad ismini duymayan yoktur herhalde. Creative'in kullanıcılara sunduğu ilk taşınabilir MP3 çalar olan Nomad, radyosu, ses kaydı yapabilmesi ve diğer ekstra özellikleriyle Diamond'ın Rio 300'ünün prestijini ciddi oranda sarsmayı başarmış ve piyasanın en iyi MP3 çaları olma ünvanını kısa sürede eline geçirmişti. Ama diğer üreticilerin ikinci nesil ürünlerini kullanıcılara sunmasıyla birlikte, Creative de Nomad'ı biraz daha geliştirmeye karar verdi ve hemen bunun için kolları sıvadı. Ve işte bu çalışmanın sonucunda Nomad II bütün haşmetiyle karşımızda.

Cihaz, daha önceki modeli olan Nomad'den oldukça farklı bir görünüme sahip. Öncelikle boyutlarının ve buna bağlı olarak ağırlığının biraz artmış olduğunu belirtelim. Tuşlar, yan taraftan cihazın ön paneline taşınmış ve bu yüzden biraz olsun Rio 300'ü andırıyor. Panelin orta kısmında yer alan büyükçe yuvarlak bir tuş yardımıyla MP3'leri çalmak, şarkılar arasında geçiş yapmak ve bir şarkıyı ileri ya da geri sarmak mümkün. Yine ön panelde yer alan repeat tuşu yardımıyla o an dinlediğiniz bir MP3'ü ya da tüm parçaları tekrar tekrar dinleme şansına sahipsiniz. Menü tuşuna bastığınızda ise cihazın tüm ayarlarını yapabildiğiniz menüye ulaşabilmek mümkün. Bu menü altında altı ayrı seçenek yer alıyor. Bunlardan ilki olan "music" seçeneği ile o an cihazın 64MB flash belleğinde kayıtlı olan MP3'lerin listesini görebilir ve bunlardan istediğiniz bir tanesini seçip dinleyebilirsiniz. "FM Radio" seçeneği ise, Nomad II'nin en etkileyici özelliklerinden birisi olan radyo özelliğini etkin hale getirmenizi sağlıyor. "Voice" seçeneğinde ise sizi cihazın diğer bir etkileyici özelliği olan ses kaydı karşılıyor. Nomad II'nin sağ yanında bulunan "Rec" tuşuna basarak kaydettiğiniz sesleri buradan seçip dinlemeniz mümkün. "Info" seçeneğinde cihazla ilgili bilgileri görebilirsiniz. Bu bilgiler, ürünün kimin üzerine kayıtlı olduğu ve belleğin doluluk oranıyla sınırlandırılmış olsa da bizce yeterli. "Settings" seçeneğindense Nomad II'nin ayarlarına ulaşabilirsiniz. Bu ayarlar biraz sonra değineceğimiz dijital ekranın ışığının ne kadar süreyle yanacağından tutun da kulaklık ya da hoparlör seçimine kadar oldukça geniş bir yelpazeyi kapsıyor. Son olarak "time" seçeneğine girerseniz, saati öğrenme imkanına sahip oluyorsunuz.



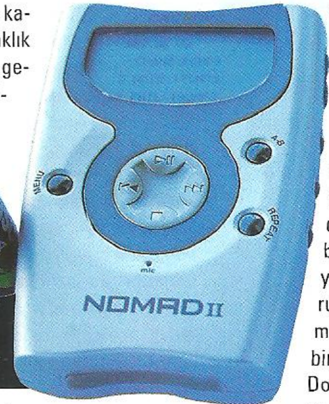
Docking Station ile Nomad II'yi çok daha verimli kullanabilmeniz mümkün.

Ürünün dijital ekranı, oldukça geniş ve göze hoş gelen bir yapıya sahip. Ancak bizce Rio 500'ün ekranı kadar etkileyici değil. Yine de bu ekran sayesinde az önce bahsettiğimiz menülere ve MP3'lerle ilgili bilgilere ulaşabilmeniz oldukça kolay.

Nomad II'nin Nomad'e göre en önemli farklarından birisi, hiç kuşkusuz USB arabirimini kullanıyor olması. USB arabirimi, paralel port bağlantısına göre çok daha avantajlı. Çünkü Nomad'de 60 saniyede kaydedilen bir MP3'ün kayıt süresi, USB sayesinde neredeyse 20 saniyeye düşmüş. Bunun bir bilgisayar kullanıcısı için ne kadar önemli bir özellik olduğunu belirtmemize gerek yok herhalde; özellikle siz de sabırsız bir kullanıcıysanız...

Nomad II'nin dikkat çeken diğer iki artısı kulaklık konusunda ortaya çıkıyor. Bunlardan ilki, kulaklıkların çok ilginç bir yapıya sahip olması ve ses kalitesi açısından oldukça başarılı oluşu. İkinci artı ise, kulaklık kablosu üzerinde bir uzaktan kumanda bulunması. Bu kumanda oldukça ufak ancak son derece kullanışlı. Üzerindeki küçük tuşlar, ürünün az önce bahsettiğimiz tüm özelliklerine ulaşmanıza imkan tanıyor.

Cihazın tek eksisi, onboard bellek barındırmaması. Nomad II'ye kaydettiğiniz tüm MP3'ler 64MB'lık Smart Media'ya yazılıyor. Yani cihazın sahip olabileceği maksimum bellek büyüklüğü de 64MB ile sınırlı. Bizce onboard belleğin Nomad II'de de yer alması oldukça hoş olabilirdi ve bu sayede toplam bellek büyüklüğü daha yukarılara çekilebilirdi.



Nomad II, Creative'in MP3 dünyasında ne kadar güçlü olduğunun en son ve en güçlü kanıtı.

Bu noktada ürünle birlikte gelmese de, Nomad II için üretilen özel bir aksesuar olan Docking Station'dan da bahsetmekte yarar görüyoruz. Nomad'de ürünle birlikte gelen Docking Station, Nomad II'de paketten çıkartılmış ve xxx$'lık bir fiyata ayrı olarak satılıyor. Ürünün sağladığı avantajlar ise saymakla bitmez. Öncelikle Docking Station, Nomad II için bir şarj cihazı olarak kullanılıyor; zaten asıl işlevi de bu. Paketten çıkan bir adet şarj edilebilir pil Nomad II'ye takılıyken cihazı Docking Station üzerine yerleştirirseniz bu pil hemen şarj olmaya başlıyor ve tam olarak dolma süresi yaklaşık 3 saat. Aynı zamanda bu cihaz sayesinde bilgisayardan Nomad II'ye MP3 download edebilmek ya da pil tüketimi olmadan MP3 dinlemek de mümkün.

Sonuç olarak Nomad II, şu an piyasada bulabileceğiniz en çok özelliğe sahip olan ve en kaliteli taşınabilir MP3 çalar. Fakat fiyatı da oldukça yüksek. Eğer MP3 çalar için vereceğiniz 350$'ınız varsa, Nomad II'yi kesinlikle kaçırmayın. Ama sadece MP3 dinlemek için bu kadar para veremem diyorsanız, çok da haksız olduğunuzu söyleyemeyiz; özellikle çok daha ucuza CD player alabilecekken... Yine de son karar her zaman olduğu gibi yine size kalmış.

SON KARAR

ARTILAR FM radyo ve ses kayıt özelliği; kullanışlı kulaklık; USB arabirimi; şık tasarım.

EKSİLER Onboard belleğe sahip değil; maksimum bellek büyüklüğü 64MB ile sınırlanmış; fiyatı birhayli yüksek.

SONUÇ MP3 çalarınızdan MP3 dinlemekten çok daha fazlasını bekliyorsanız, Nomad II'yi tereddüt etmeden alabilirsiniz.

■ JAZZ

Elan 5.1 Dolby Digital System

Jazz, 6 kanal Dolby Digital (A3D) destekli 5+1 hoparlör setiyle karşımızda.

ÜRETİCİ FİRMA
Jazz Speakers
www.jazzspeakers.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya
(0212) 216 45 68

FİYATI
185$+KDV

3D ses teknolojisinin gelişmesi ve DVD'nin yaygınlaşması çoklu hoparlör setlerine olan ilginin artmasını sağladı. Bu durum karşısında üretici firmalar piyasadaki pazar paylarını kaybetmemek için sürekli yeni ürünlerle karşımıza çıkmak zorunda kalıyorlar. Her yeni ürün kendine has özellikler içermeli ki diğerlerinin arasından bir sıyrılma şansı bulunsun. Bunun için firmalar değişik stratejiler uyguluyor. Bazı firmalar düşük fiyata piyasaya sürdüğü ürünlerle alım gücü düşük kesimi cezbetmeye çalışıyor, bazıları ise piyasanın Ferrari'si olmayı tercih ediyor. Bir başka kesim ise ürünlerine ekledikleri yeni özelliklerle dikkat çekmeye çalışıyor. Bu firmalardan biri olan ve uygun fiyata kaliteli hoparlör çözümleri sunan Jazz Speakers'ın yeni hoparlör seti Elan 5.1 System bu ay incelemeye aldığımız yeni hoparlör setlerinden birisi.

Ürün elimize ilk geçtiği zaman yine aynı firmanın 9903 modeli ile benzerliği hemen dikkatimizi çekti. Tek farkı Elan 5.1'de bir amfinin ve uzaktan kumandanın bulunmaması. Bunlar bir kenara bırakılacak olursa dış görünüşlerinin tıpa tıp benzediğini söyleyebiliriz. Oldukça hoş ve sade bir tasarıma sahip olan set, 2 yan hoparlör, 2 arka hoparlör, 1 merkez hoparlör ve 1 subwoofer'dan oluşuyor. Bunlara ek olarak ürün paketinde bir de ses kartı yer alıyor. Kıpkırmızı görünüşüyle hemen dikkat çeken bu kartın performansına ise birazdan değineceğiz.

Hoparlör oldukça kolay bir kuruluma sahip. Çok parçalı setlerde yaşanan karışıklıklar tüm hoparlör kablolarının işaretlenmiş olmasıyla çözülmüş. Böylece hangi hoparlörü nereye takacağınız belli, hatta ürünün kullanım kılavuzuna bile ihtiyaç duymuyorsunuz. Kablo uzunlukları oldukça uygun ve arka hoparlörler için uzatma kabloları bulunuyor. Bu şekilde hoparlörleri daha geniş bir alana yerleştirebilme imkanı sağlanmış. Ayrıca isteyenlerin arka hoparlörleri duvar veya dolaba monte etmesi de mümkün. Bu iş için gerekli aparatlar ürün paketinde yer alıyor.

Yan, arka ve merkez hoparlörler 2.5" çapında; subwoofer ise 6.5" çapına sahip. Sistemin toplam ses gücü 2000Watt, fakat bunun RMS olarak karşılığı belirtilmemiş. Yaptığımız testlerde ürünün toplam ses gücünün çok fazla olmadığını gördük, yani bu sistem ile bangır bangır bir ses elde edemiyorsunuz. Ses kalitesi bir DTT 2500'yi yakalayamasa da oldukça tatmin edici. Yan hoparlörler bas tonlarda biraz yetersiz kalıyorlar. Düşük ve orta seslerde ses oldukça temiz olmasına rağmen; sesi çok fazla açtığınız zaman seste bir miktar patlama ve cızırdama oluşabiliyor. Bunlara rağmen piyasada bulunan bir çok diğer hoparlör sisteminden daha başarılı olduğunu belirtmemiz gerekir.

Bize göre ürünün en büyük eksiklerinden biri tüm kontrol düğmelerinin subwoofer üzerine yerleştirilmiş olması. Yani sesi açıp kapamak için dahi masanızın altına girmek zorundasınız ve bu hiç de hoş bir durum değil. Tüm yazılarımızda subwoofer'ın masanın altına yerleştirilmesi ile en iyi performansın elde edileceğini tekrarlayıp duruyoruz. Ancak firmaların hala böyle bir uygulamayı devam ettiriyor olması gerçekten düşündürücü. En azından bu sorunu bir uzaktan kumunda yardımıyla çözebilme imkanı bulunuyor. Nitekim Jazz bu teknolojiyi bazı diğer hoparlör setlerinde başarıyla uyguluyor.



Jazz Elan 5.1, evinizde sinema keyfini size sunabilecek bir ürün.

Ürünle beraber gelen ses kartının özellikleri ve performansına değinecek olursak. Bu kart görünüşüyle olduğu kadar özellikleriyle de dikkatimizi çekmeyi başardı. Bu arada bu kartı Sound Blaster Live! gibi bir kartla karşılaştırmanın yanlış olacağını belirtelim. Ancak hakkında "kötü" gibi bir yorum yapmamız da doğru olmaz. Kısacası ortalama bir performansa sahip bir kart olduğunu söyleyebiliriz. Kart A3D ve EAX desteği sunuyor ve SB16 uyumlu. Bunların yanı sıra, kartın belki de en önemli özellikleri 6 kanal Dolby Digital (AC3) çözme yeteneği ve 4-Kanal Surround özelliği. Kartın arkasında yan, arka, merkez ve subwoofer girişleri, SPDIF girişi ile mikrofon çıkışı yer alıyor. Bunların yanında joystick/MIDI portu da bulunuyor. Yine kart üzerinde Line-in ve CD-in girişleri var. Kart 9 pinlik digital DIN bağlantısından hoparlör setine bağlanabiliyor. Bu ses kartını istediğiniz başka bir hoparlör setiyle kullanma imkanınız bulunuyor; fakat hoparlör setinin sadece 9 pinlik SPDIF çıkışı bulunduğu için, bu girişe sahip olmayan diğer kartlarla kullanılması imkansız. Kartın kurulumu oldukça sorunsuz ve sürücü desteğinin oldukça iyi olduğunu belirtmeliyiz.

Ürünle beraber iki CD geliyor. Bunlardan birinde ses kartının sürücüleri yer alırken, diğerinde WinDVD 2000 2.1 DVD yazılımı bulunuyor. Bu program piyasada bulunan en başarılı DVD programlarından birisi ve çok kullanışlı ve basit bir arayüze sahip. Böylesine başarılı bir yazılımın ürün paketine dahil edilmiş olması artı bir puan. Ancak yazılım desteğinin bununla kısıtlı olması ise üzücü.

Jazz Elan 5.1 System, DTT 2500'e oranla daha uygun fiyata alabileceğiniz 5+1 hoparlör sistemlerinden birisi. Özellikle hem hoparlör seti hem de ses kartına ihtiyacı olan kullanıcılar için iyi bir çözüm olabileceğine inanıyoruz.

SON KARAR

ARTILAR Dolby Digital (AC3) desteği; 5+1 hoparlör ; ses kartı bulunuyor.

EKSİLER Ses fazla açıldığı zaman patlama ve cızırdama oluşabiliyor; hoparlörün sadece SPDIF çıkışı bulunuyor.

SONUÇ Elan 5.1 System, genel olarak başarılı bir hoparlör seti; ancak ondan bir DTT 2500 olmasını istemek yanlış olur.

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

■ GUILLEMOT

Force Feedback Racing Wheel

Guillemot force-feedback özelliğine sahip sürüş direksiyonuyla karşımızda

ÜRETİCİ FİRMA
Guillemot www.guillemot.com
İTHALATÇI FİRMA
Ufotek (0212) 274 56 60
FİYATI
149$+KDV

Yarış oyunlarını, klavye yardımıyla oynamak eğlencelidir, fakat bir sürüş direksiyonun verdiği zevk kesinlikle tartışılmaz. Özellikle bu direksiyon bir de force-feedback özelliğine sahipse. Bu ay incelemeye aldığımız Guillemot Force Feedback Racing Wheel, size yarış oyunlarında gerçek sürüş zevkini yaşatacağına inandığımız bir ürün. En azından testlerimiz boyunca bize bu hissi yeterince tattırmayı başardı.

Öncelikle ürünün dış görünüşünden bahsetmek istiyoruz. Force Feedback Racing Wheel, Ferrari F1 direksiyonun bir kopyası. Durum böyle olunca firma direksiyonun tam ortasına bir Ferrari amblemi yerleştirmeyi ihmal etmemiş. Aynı şekilde gaz ve fren pedalları da gerçeğine uygun bir şekilde tasarlanmış. Bu ürünün bugüne kadar karşılaştığımız en gerçekçi görünüşe sahip sürüş direksiyonu olduğunu söylemeliyiz ve ilk artısını da bu özelliğinden alıyor. Hatta direksiyon simidinin dokusu bile gerçeğine uygun bir şekilde yapılmış ve kavradığınız zaman gerçek bir direksiyondan pek farkı olmadığını görüyorsunuz. Fakat zorlu yarışlarda bu dokunun ellerinizi terlettiğini belirtelim. Ancak bunun sebebi yarış heyecanı yada yorgunluk da olabilir. Çünkü direksiyon tepkilerine karşı koymaya çalışmak bazı durumlar yorucu olabiliyor. Yani şöyle uzun ve zorlu bir parkurun ardından bir süre dinlenmeye ihtiyaç duyabilirsiniz. Direksiyon simidi üzerinde başmaklarınız denk geldiği yerde bir girinti yapılmış ve bunun kullanışa büyük rahatlık getirdiğini ve başparmaklarınızı dinlendirdiğini hemen belirtelim.

Ürün üzerinde oyunlarda yardımcı olması için 10 adet programlanabilir düğme ve 8 yönlü hareket pad'i yerleştirilmiş. Bu tuşların ve pad'in yeri de oldukça güzel düşünülmüş. Direksiyonu kavradığınız zaman sol başparmağınızın altına hareket pad'i gelirken, sağ başparmağınızın hemen altına 4-in-1 tuşu denk geliyor. 4-in-1, dört ayrı tuşu tıpkı bir hareket pad'i gibi bir arada tutan bir tuş. Yine direksiyonunu kavradığınız zaman işaret parmağınız denk geldiği up ve down tuşları, vites değiştirirken size iyi bir alternatif olabilir. Bunların altında yer alan iki tuş ise gaz ve fren pedallarının alternatifi olarak kullanılabilir. Ancak bunların çok da kullanılmadığını, belirtelim. Belki bu tuşları dönüş sinyali vermek için kullanabilirsiniz. Ofis içinde yaptığımız *Need For Speed: Porsche 2000* müsabakalarında, rakipleri sinyal yakarak sollamak veya sağlamak gerçekten çok eğlenceli oluyor. Direksiyonun sağında yer alan vites kolu da Ferrari tarafından geliştirilen ve F1 arabalarında kullanılan vites kolunun bir kopyası.



Guillemot Racing Wheel'in başına geçtiğinizde kendinizi bir Ferrari'nin direksiyonuna oturmuş gibi hissediyorsunuz.

Ürünün hoşumuza giden bir diğer özelliği masaya çok güzel bir şekilde sabitlenebilmesi oldu. Yarışın en heyecanlı yerinde direksiyonun elinizde kalması hiç de hoş olmaz. İşte böyle bir sorun yaşanmaması için ürün altına 4 adet güçlü vantuz yerleştirilmiş. Üstelik sadece bununla da kalınmamış 2 adet de sıkıştırma kolu dahil edilmiş. Bu ekipmanlar sayesinde direksiyon masaya çok güzel bir şekilde yerleştirilebiliyor ve çok zorlamalarda bile yerinden kıpırdamıyor. Benzer bir şekilde pedallarda oldukça güzel tasarlanmış. Ağırlığı çok iyi ayarlanmış ve kolay kolay yerinden kaymıyor. Ayrıca pedal aralıkları da oldukça uygun. Pedallar ne ayağınızı yoracak kadar sert ne de şöyle bir bastırmayla kullanılıcak kadar yumuşak.

Ürünün diğer özelliklerinden bahsedecek olursak... Guillemot Force Feedback Racing Wheel, USB veya COM portuna bağlanabiliyor. Bu şekilde kullanım alanı genişletilmiş, ayrıca bilgisayara tanıtmak da son derece sorunsuz. İki porttan birine ürünü bağladıktan sonra tek yapılması gereken CD'sini takıp, sürücülerini ve yazılımını yüklemek. Yazılım sayesinde direksiyonun tüm ayarlarını yapabiliyor ve doğru çalışıp çalışmadığını test edebiliyorsunuz. Ayrıca bu yazılımın oldukça kullanışlı ve basit bir arayüze sahip olduğunu da hemen belirtelim.

Ürün Immersion Corporation tarafından geliştirilmiş I-Force 2 teknolojisini destekliyor. I-Force 2, oyun kontrol cihazının gerçekçi tepki efektleri yaratmasını sağlayan bir force-feedback teknoloji standartı. Bu standart günümüzde pek çok oyun üreticisi firma tarafından benimsenmiş durumda.

Yaptığımız testlerde ürünün genel anlamda oldukça başarılı olduğunu gördük. Verdiği tepkiler yerinde. Fakat bunun için oyunun force feedback ayarlarını uygun bir şekilde yapmanız gerekiyor. Tüm efektleri sonuna kadar açtığınız zaman direksiyon gereğinden fazla tepki verebiliyor. Benzer durum ayarlar düşük seviyede olduğu zaman gereken tepkileri alamamak olarak karşımıza çıkıyor. Biraz pratik yaptıktan sonra size en uygun ayarları bulacağınıza inanıyoruz.

Guillemot Force Feedback Racing Wheel, gerçekçi tasarımı, kullanım rahatlığı, üretim kalitesi ve sergilediği performans ile bizden tam not almayı başarıyor. İlk bakışta fiyatı biraz yüksek gibi görülebilir; fakat verdiği sürüş hissi ile tüm fanatik yarışçıların ihtiyaçlarını karşılayacağını düşündüğümüz bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR Force Feedback; gerçekçi tasarım; USB veya COM portuna bağlanabiliyor; çok iyi sabitlenebiliyor.

EKSİLER Uzun bir yarıştan sonra insanı bayağı bir terletiyor.

SONUÇ Force Feedback özelliğine sahip bir direksiyon arayan herkesin mutlaka göz önünde bulundurması gereken bir ürün.

LEADTEK

WinFast GeForce256 64MB

ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek
www.leadtek.com

İTHALATÇI FİRMA
Leadtek Türkiye
(0212) 217 08 50

FİYATI
399$+KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3735Mark@640x480
3376Mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 68,8fps
1024x768: 66,3fps
1600x1200: 36,1fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 135,1fps
1024x768: 121,2fps
1600x1200:60,4fps

Bu ay incelediğimiz ikinci ekran kartı, yine Leadtek imzasını taşıyan WinFast GeForce256 64MB. İlk bakışta normal bir GeForce256 karttan çok da farklı görünmese de, ürünün çok önemli bir farkı var; o da üzerinde 64MB DDRRAM bulunması.

Belki birçoğunuz 64MB belleğin performansa çok fazla etki edeceğini düşünüyor olabilirsiniz. Ama aslında bu konuda çok da haklı olduğunuzu söyleyemeyiz. Kartın diğer örneklerine göre iki kat fazla belleğe sahip olmasının, performansa özellikle düşük çözünürlüklerde neredeyse hiç bir etkisi yok. Ancak yüksek çözünürlüklerde belleğin 64MB olması kendini hissettirmeyi başarıyor. Kart, hem görüntü kalitesi hem de performans açısından 1024x768 ve üzeri çözünürlüklerde 32MB'lık kartlara oranla daha iyi bir performans sunmayı başarıyor. Bunun en güzel kanıtı ise, OpenGL performansı için uyguladığımız Quake III: Arena ve Quake II testlerinde elde ettiğimiz benchmark skorları. Özellikle Quake III: Arena testinde 1600x1200 çözünürlük ve 32 bit renkte ortaya çıkan 25,6fps'lik değer dikkat çekici. Aynı çözünürlükte Quake II testinde elde ettiğimiz 48,6fps'lik skor da oldukça başarılı.

Kartın çekirdek hızı 120MHz ve bellek hızı 300MHz. Ancak bu hızları Speed Runner isimli yazılımla overclock etmek ve kartı daha yüksek hızlarda çalıştırmak da mümkün. Biz bellek hızını 350MHz'e kadar yükselttik ve testler sırasında hemen hiç bir sorun yaşamadık. Kartın üzerindeki soğutucu ve fan sayesinde ısınma sorunu da büyük ölçüde ortadan kaldırılmış.

GeForce256 64MB'ın dikkat çekici iki özelliği, arka panelinde bulunan S-Video ve LCD çıkışları. S-Video yardımıyla sistemi TV'ye bağlamak, LCD çıkışı sayesindeyse LCD monitörlere görüntü verebilmek mümkün. Bu bağlantılar için gereken kabloların da kutuya dahil edilmiş olduğunu belirtelim.

Kartla birlikte gelen yazılımlar, diğer Leadtek ürünlerinde gördüklerimizle aynı. WinFast DVD sayesinde DVD filmleri izlemek mümkün. Colorofic ise, ekranın renk ayarlarını istediğiniz düzeye getirmeniz için hazırlanmış oldukça kullanışlı bir yazılım.

GeForce256 64MB, her ne kadar başarılı bir ürün olsa da, yüksek fiyatı yüzünden beklenen başarıya ulaşması biraz zor görünüyor. Çünkü daha az bir ücret karşılığında yine Leadtek'in GeForce2 GTS'ini alabilmeniz mümkün.



Kartın üzerindeki 64MB DDR-RAM, fiyatının da biraz yüksek olmasına yol açmış.

SON KARAR

ARTILAR 64MB DDRRAM; yüksek çözünürlüklerde başarılı 3D performansı; S-Video ve LCD çıkışları.

EKSİLER Yüksek fiyat; beklenenden düşük Direct3D performansı.

SONUÇ Her ne kadar başarılı bir kart olsa da, daha ucuza çok daha iyi ürünleri alabileceğinizi unutmayın.

PROLINK

PixelView GeForce256

ÜRETİCİ FİRMA
Prolink
www.prolink.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya
(0212) 216 45 68

FİYATI
270$+KDV

BENCH MARKLAR

3D MARK 2000
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3732Mark@640x480
3211Mark@1024x768

QUAKE III: ARENA
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 69,3fps
1024x768: 62,2fps
1600x1200: 29,4fps

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
800x600: 134,2fps
1024x768: 116,1fps
1600x1200:54,4fps

Daha çok uygun fiyatlı ürünlerle orta gelir düzeyindeki kullanıcıları hedefleyen Prolink, biraz geç de olsa nihayet GeForce fırtınasına katıldı. Bu ay elimize geçen PixelView GeForce256, ilk bakışta çok etkileyici görünmese de, performansıyla ondan beklediğimiz başarıyı kat kat aştı.

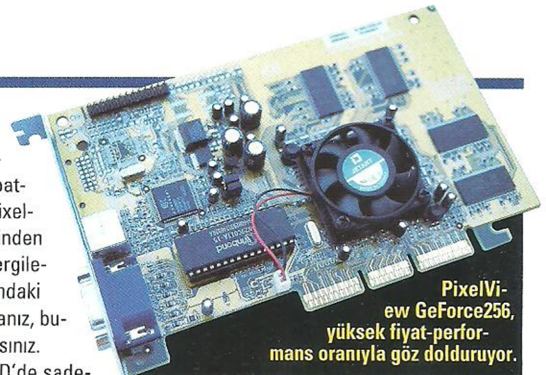
Kart üzerinde GeForce256 grafik işlemcisi yer alıyor ve işlemcinin çekirdek hızı, benzer kartlarda da olduğu gibi 120MHz. Ancak bu işlemci, DDRRAM yerine SDRAM ile desteklenmiş. PixelView GeForce256 32MB SDRAM'e sahip ve bellek hızı 166MHz. Piyasadaki birçok DDRRAM'li ekran kartını ve yeni çıkan GeForce2 GTS işlemciyi göz önüne aldığımızda PixelView'in pek de şansı olmadığını düşünebilirsiniz. Doğrusunu söylemek gerekirse biz de öyle düşünmüştük. Ama testlerimizde ortaya çıkan sonuç, aslında yanıldığımızı göstermeye yetti.

PixelView GeForce256, SDRAM'e sahip diğer GeForce kartlarla neredeyse aynı performansa sahip; hatta bazı konularda onlardan biraz daha üstün. 3D Mark 2000 testimizde 640x480 çözünürlükte elde ettiğimiz 3722Mark, kartın Direct3D konusunda benzerlerinden biraz daha başarılı olduğunu ispatladı. OpenGL konusunda da PixelView GeForce256'nın rakiplerinden hiç de farklı bir performans sergilediğini söyleyemeyiz. Zaten yandaki benchmark skorlarına bakarsanız, bunu siz de rahatlıkla anlayacaksınız.

Kartla birlikte gelen tek CD'de sadece sürücüler yer alıyor ve bu sürücüler yardımıyla çok da ayrıntılı ayarlar yapabilmek mümkün değil. Örneğin kartı overclock etmek isterseniz, bunun için ekstra bir yazılım kullanmanız gerekli; çünkü sürücüler size bu imkanı sunmuyor. Zaten işlemci üzerinde çok küçük bir soğutucu yer alıyor ve overclock etmeye kalkarsanız çok da başarılı bir sonuç elde edemiyorsunuz.

PixelView GeForce256'nın en önemli özelliği, S-Video çıkışına sahip olması. TV'nizi bilgisayara bağlamanıza olanak tanıyan bu çıkışı kullanmanız için gerekli olan kablolar da pakete dahil edilmiş. Eğer siz de böyle bir bağlantı kurmayı arzu ediyorsanız, kabloları takmanız ve sürücülerden gerekli ayarları yapmanız yeterli.

Yüksek fiyat-performans oranıyla dikkat çekmeyi başaran PixelView GeForce256, artık GeForce almanın zamanı geldiğini düşünenler için oldukça ekonomik bir seçenek ve tavsiye edilmeyi hakediyor. Ama yazılım desteği ve üretim kalitesi bizce biraz daha yüksek olabilirmiş.



PixelView GeForce256, yüksek fiyat-performans oranıyla göz dolduruyor.

SON KARAR

ARTILAR Başarılı 3D performansı; S-Video çıkışı; yüksek fiyat-performans oranı.

EKSİLER Yetersiz sürücüler; güçsüz ve küçük soğutucu; yazılım desteği yok.

SONUÇ Bugüne kadar yüksek fiyat yüzünden GeForca'a ulaşamayan kullanıcılara PixelView GeForce256 uygun fiyatıyla bu fırsatı sunuyor.

SETA

SETA MULTIMEDIA

digicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia



digicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia cd vcd dvd 2d 3d animations web designdigicard laserlock cd production multimedia

CD PRODUCTION

:0216 463 43 76 Fax :0216 463 4377

www.setalimited.com.tr

kenan9593

■ DIAMOND

Rio 500



ÜRETİCİ FİRMA
Diamond
www.diamondmm.com

İTHALATÇI FİRMA
Multimedya
(0212) 216 45 68

FİYATI
275$+KDV

Bu ay sayfalarımıza konuk olan ikinci MP3 çalar, Diamond'ın Rio 500'ü. Diamond, yaklaşık bir sene önce piyasaya çıkardığı Rio 300 ile çok fazla ilgi görmüş ve taşınabilir MP3 çalarların yaygınlaşmasında önemli bir rol oynamıştı. Ancak özellikle Creative'in Nomad'ın karşısında Rio 300'ün bir hayli zorlandığını da kabul etmek gerek. Rio 500 ise, bir önceki modeline göre çok daha titiz hazırlanmış ve bu kez MP3 piyasasında Diamond'ın çok daha iddialı olmasını sağlayacak gibi görünüyor.



Rio 500, nispeten uygun fiyatıyla herkese sonsuz MP3 keyfini yaşatmayı başaracak gibi görünüyor.

Ürünün ilk dikkat çeken özelliği, 64MB onboard flash belleğe sahip olması. Zaten Rio 500'ü Nomad II'den farklı kılan en önemli özellik de bu. Bildiğiniz gibi Nomad II'de onboard belleğe yer verilmemiş. Ayrıca Rio 500'ün bir adet de boş bellek slotu var. Bu slota yerleştirebileceğiniz 32MB'lık ekstra flash bellek ile toplam belleği 96MB'a kadar yükseltme şansına sahipsiniz.

Rio 500'ün Rio 300'den diğer bir farkı, MP3 transferi için USB arabirimini kullanıyor olması. Bu da paralel port'a göre çok daha yüksek bir transfer hızı anlamına geliyor. Örneğin 3MB'lık bir MP3 dosyasının cihaz içine depolanması paralel port yardımıyla 20 saniye sürerken, USB arabirimi bu süreyi 6 saniyeye kadar düşürmeyi başarıyor.

Rio 500'ün ön panelinde geniş bir dijital ekran ve dört adet kontrol tuşuna yer verilmiş. Bu dört tuş yardımıyla parçayı çalma, durdurma, ileri ve geri sarma, parçalar arasında geçiş yapma şansına sahipsiniz. Dijital ekran ise gerçekten büyüleyici. Bir MP3 dosyasını çalarken bu ekrandan süreyi ve o dosyayla ilgili genel bilgileri görebiliyorsunuz. Özellikle ekranın mavi ışığı yandığında görüntü daha da etkileyici olabiliyor.

Bir adet alkalin pille çalışan cihazın normal, klasik, jazz ve rock olmak üzere dört ayrı equilizer ayarı mevcut. Ayrıca bass ve tiz ayarlarını manuel olarak ayarlayabilmek de mümkün. Cihazın ses çıkışı bizce oldukça iyi; hatta Nomad II'den biraz daha kaliteli ve güçlü olduğunu söyleyebiliriz. Ama FM radyo ve ses kaydı gibi özelliklere sahip olmaması, onu Nomad II'nin biraz gerisinde bırakacak gibi. Ortalama kalitede bir kulaklık, cihazı araba teybinizde çalıştırmanız için gerekli olan kaset şeklindeki aparat ve kullanışlı yazılımlarla birlikte gelen Rio 500, çok da yüksek sayılmayacak bir fiyata sadece MP3 keyfi yaşamak isteyenler için son derece iyi bir alternatif.

SON KARAR

ARTILAR Toplam 96MB'a kadar bellek yükseltme imkanı; kaliteli ve güçlü ses çıkışı; USB arabirimi; kullanışlı yazılımlar.

EKSİLER Ekstra özelliklere sahip değil; kulaklıklar daha kaliteli olabilirmiş.

SONUÇ Rio 500, fiyat-performans oranına önem verenler için tavsiye edebileceğimiz tek MP3 çalar.

■ SAMSUNG

AnyCam MPC-C10



ÜRETİCİ FİRMA
Samsung
www.sem.samsung.com

İTHALATÇI FİRMA
Koyuncu
(0212) 213 40 90

FİYATI
95$+KDV

İnternet'in yaygınlaşmaya başlamasıyla beraber, Web kameralarına olan rağbet de gittikçe artmakta. Böylesine yüksek talebe sahip olan bir sektörde üretici firmaların boş durmaları beklenemez. Her geçen gün yeni bir ürün marketlerdeki yerini almakta. Bu ürünlerden biri de kendine sektörde belli bir yer edinmiş olan Samsung firmasının AnyCam MPC-C10 modeli.

Samsung AnyCam her şeyden önce hoş tasarımı ile dikkat çekmeyi başarıyor. Altında bulunan ayaklığı oldukça dengeli ve istendiği zaman bir ara parça yardımıyla istediğiniz bir yere sabitleme imkanınız bulunuyor. Bu özelliğinin oldukça hoşumuza gittiğini belirtmeliyiz, çünkü sabitleme bir Web kamerası için önemlidir. Sürekli yerinden oynayan ve ayarı bozulan kameralarla uğraşmak da gerçekten sinir bozucudur. Ayrıca kamera bu ayaklık üzerinde 360 derece dönebiliyor ve 45 derece eğilme açısına sahip. Kameranın üzerinde netlik ayarını yapabildiğiniz bir ayar düğmesi yer alıyor. Bu düğme yardımıyla net görüntüyü yakalamak oldukça kolay. Ayrıca yine kameranın üstüne fotoğraf çekebilmeniz için bir düğme de eklenmiş.



Samsung AnyCam, hoş tasarımı ile dikkat çekiyor.

AnyCam, artık avantajlarını hepinizin bildiği ve oldukça yaygınlaşmış olan USB arabirimi kullanıyor. Kamerayı bilgisayarınıza takar takmaz sisteminiz tarafından tanınıyor ve hiçbir sorunla karşılaşılmaksızın kolaylıkla kurulabiliyor. Ürün maksimum 640x480 piksel çözünürlüğe sahip ve bu çözünürlüğü 16bit renk derinliğinde 30fps kare yenileme hızında verebiliyor. Bu sayede görüntü oldukça akıcı bir şekilde elde edilebiliyor, ara sıra yaşanan takılmalar dışında bu yenileme oranının çok başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca bu kamerayı ön plana çıkartan bir diğer unsur ise görüntü kalitesi oldu. Tüm çözünürlüklerde gayet net bir görüntü elde edilebiliyor.

AnyCam'in hoşumuza giden bir diğer özelliği de sürücü ve yazılım desteği oldu. Ürünle beraber gelen AnyCam isimli görüntü yakalama programı oldukça başarılı. Video Office yazılımı, yine bir görüntü yakalama programı ve MPEG sıkıştırma yeteneğine sahip. PC Snoop SE ile kameranızı bir güvenlik kamerası gibi kullanabilir; Picture Draw 2000 ile fotoğraflar üzerinde çeşitli oynamalar yapabilir ve efektler ekleyebilirsiniz. Ayrıca pakete Netmeeting 2.11 de dahil edilmiş. Kısacası Samsung AnyCam MPC-C10; görüntü kalitesi, tazeleme hızı ve yazılım desteğiyle göz dolduran bir ürün ve mutlaka değerlendirilmesi gerekir.

SON KARAR

ARTILAR 640x480 çözünürlük; 30fps kare yenileme oranı; USB arabirimi; geniş yazılım desteği.

EKSİLER Bazen görüntüde takılmalar yaşanabiliyor.

SONUÇ Samsung AnyCam MPC-C10 bir Web kamerası arayan herkesin ihtiyaçlarını karşılayacak nitelikte bir ürün.

■ CREATIVE

GamePad Cobra 2



Cobra 2'nin görünüş olarak eski Cobra'dan tek farkı üstüne eklenmiş olan tekerleği.

ÜRETİCİ FİRMA
Creative
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Empa
(0212) 599 30 50
Gempa
(0212) 320 10 50
Multimedya
(0212) 216 45 68

FİYATI
28$+KDV

Creative, Cobra isimli gamepad'iyle oyun kontrol cihazlarında da iddialı olduğunu göstermişti. Firma geçtiğimiz günlerde yeni bir gamepad'i piyasaya sürdü. Bu yeni gamepad, eski Cobra'nın geliştirmiş bir versiyonu ve Cobra 2 ismini taşıyor.

Cobra 2'yi ilk elimize aldığımız zaman, görünüş bakımından Cobra'dan çok farklı olmadığını gördük. Gözümüze çarpan tek fark pad'in üstüne ve ortaya doğru yerleştirilmiş olan bir tekerlekti. Bu tekerlek sayesinde ürünün uçuş simulasyonu gibi oyunlarda kullanabilirliğinin arttırılmasına çalışılmış. Bu tip oyunlarda hız kontrolünün bu tekerleğe atanması işinizi bir hayli kolaylaştırıyor. Ayrıca 3D Shooter'larda silah değiştirmeyi bu tekerleğe atamanız, size rakiplerinize oranla büyük bir hız üstünlüğü sağlayacaktır. Benzer kolaylıkları diğer oyun türlerinde de keşfetmeniz mümkün.

Cobra 2'nin üstünde bu tekerlek dışında 6 adet standart tuş yer alıyor. Tamamı programlanabilir bu tuşların yerleri oldukça güzel ayarlanmış ve iki sıra halinde dizilmiş. Üst sırada yer alan tuşların farklı bir açıyla yerleştirilmiş olması kullanımlarını bir hayli kolaylaştırmış. Yine pad'in üstünde klasik bir yön pad'i yer alıyor. Bu yön pad'i bize oldukça sert geldi, hatta bir yerden sonra kullanımı rahatsız edici bir seviyeye gelebiliyor ve parmağınız bir hayli yoruluyor. Bunların dışında ürün üstünde select ve start tuşları da yer alıyor. GamePad'in ön kısmına iki adet trigger ve iki adet shift tuşu yerleştirilmiş. Trigger tuşları oldukça küçük tutulmuş, buna rağmen yeri oldukça güzel ayarlanmış, ürünü kavradığınız zaman tam parmaklarınız altına denk geliyorlar. Bununla beraber aynı şeyleri shift tuşları için söylemek doğru olmaz. Her ne kadar yanlışlıkla basılmaları önlemek için bile olsa, bu tuşların bu kadar zor erişilebilen bir yere konmaması gerekiyor.

Cobra 2'nin hoşumuza giden bir özelliği USB arabirimini kullanıyor olması. Böylece kurulumu oldukça kolay ve sorunsuz bir şekilde gerçekleştiriliyor. Ürünü bilgisayarınıza taktıktan sonra yapmanız gereken tek şey, sürücü CD'sini takıp sürücüleri yüklemek. Ürünle birlikte ayrıca MediaRing Talk 99 ve Adobe Acrobat Reader 4.0 yazılımları da geliyor. Creative GamePad Cobra 2, eski Cobra'dan çok da farklı olmayan bir ürün. Fakat gerek kullanım kolaylığı gerekse diğer özellikleriyle pek çok gamepad'i geride bıraktığı da bir gerçek.

SON KARAR

ARTILAR 16 programlanabilir tuş; tekerlek; hoş dizayn; USB arabirimi.

EKSİLER Yön pad'i biraz sert; shift tuşları kullanışlı değil.

SONUÇ Genel olarak rahat bir kullanıma sahip olduğunu söyleyebileceğimiz GamePad Cobra 2'yi göz önünde bulundurmanız gerekir.

■ SAITEK

GM2 Action Pad ve Mouse

ÜRETİCİ FİRMA
Saitek
www.saitek.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi
(0212) 217 29 29

FİYATI
Belli Değil

DİĞER SEÇENEKLER

Piyasada pek çok farklı modelde FPS ve Aksiyon pad'leri olmasına karşın, bizim bu tip oyunlar için en mantıklı tavsiyemiz klasik keyboard/mouse ikilisi olacaktır. Eğer mevcut klavye/mouse ikilinizi upgrade etmek isterseniz aşağıdaki üretici adreslerindeki geniş seçeneklere bir göz atın. *www.microsoft.com, www.logitech.com.*

Aksiyon ve 3D Shooter oyunları tutkunlarının baştan beri kullandıkları klavye ve mouse'larının yerini hiçbir üçüncü parti kontrol cihazı alamadı. Ne çok fonksiyonlu pad'ler, ne de birbirinden ilginç tasarıma ve özelliklere sahip joysticklar'in, bu mükemmel ikiliyi yerinden edemeyeceğini anlayan Saitek firması, GM2 Action Pad ve Mouse kombinasyonu ile oyun kontrol cihazları dünyasına yepyeni bir soluk getirmeye hazırlanıyor.

GM2, tek cihazda hem bir mouse hem de bir keyboard/gamepad emulatörünü bir araya getiren oldukça ilginç bir kontrol ara birimi. Cihazın mouse bölümü ilk anda Microsoft Mouse Pro hissini veriyor. Ancak bu mouse üzerinde dört yönlü bir Hat-Switch bulunuyor. Action Pad bölümünde ise altı adet programlanabilir düğme, otomatik merkezlenen döner top (dairesel strafe'lerde inanılmaz avantaj sağlıyor) ve 3D mekanlarda hareketleri kolaylaştıran sekiz yönlü Hat bulunuyor. Pad üzerindeki tüm düğmeler ve kontrol yüzeyleri ister standart pad olarak, isterseniz joystick veya klavye komutları olarak programlanabiliyor.



Saitek GM2 size birçok oyunda avantajlar sağlayabilecek bir ürün.

GM2'nin kontrollerine alışmak gerçekten çok kolay. Saitek özellikle son yıllardaki tüm 3D FPS'leri çok iyi etüd etmiş olacak ki GM2'deki kontrol yüzeylerini oyuncu için çok rahat ulaşılacak şekilde dizayn etmiş. Bunu sonucu olarak da Action Pad, standart bir keyboard ile mukayese bile edilmeyecek avantajlar sunuyor. Öncelikle ihtiyaç duyabileceğiniz bütün tuşlar elinizin altında bulunuyor. Sonra bu tuşları kullanırken herhangi bir problemle karşılaşmıyor, dahası karışık klavye kombinasyonlarından kurtulmuş oluyorsunuz. GM2'nin Editörün Seçimi olmasını engelleyen tek kusuru ise mouse'u. Bu mouse her ne kadar bir USB cihazı olsa da P/S 2 mouse'larını andıran davranışları yüzünden istenen performansı veremiyor. Hızı yeterli olmasına karşın, bir saniyede 120'lik pole derecesine de erişemiyor. Eğer memnun kalmazsanız bu mouse'u kullanmak yerine elinizdeki mevcut mouse'u da rahatlıla kullanabilirsiniz.

SON KARAR

ARTILAR Mükemmel tasarım. Özellikle Action Pad çok kullanışlı ve ergonomik.

EKSİLER Mouse bekleneni veremiyor.

SONUÇ Biz her türlü oyun için bu sistemi öneriyoruz. Ancak eski mouse'unuzu da atmayın. Saitek GM2'nin mouse'unun performansından memnun kalmazsanız ona ihtiyacınız olabilir.

DONANIM

İNCELEMELER

■ PLEXTOR

PlexWriter 12/4/32

ÜRETİCİ FİRMA
Plextor www.plextor.com
İTHALATÇI FİRMA
Sky (0212) 225 68 08
FİYATI
425$+KDV 80$+KDV (SCSI Kartı)

Plextor bugüne kadar adını pek de fazla duymadığımız ve ülkemizde tanınmayan bir firma. Böyle bir firmanın bugüne kadar karşılaştığımız en hızlı yazma özelliğine sahip olan CD-RW ile karşımıza çıkmış olması oldukça hoş. Hemen firma hakkında yaptığımız araştırmalardan ilk elde ettiğimiz izlenimlere göre, firma bu önderliğini bir süredir devam ettiriyormuş. Bunun yanında bizim firmayla yeni tanışıyor olmamız da biraz üzücü oluyor tabii ki.

PlexWriter 12/4/32 oldukça sade bir dış görünüşe sahip ve üretim kalitesiyle dikkat çekiyor. Ürün adından anlaşılacağı gibi 12 hızlı yazma, 4 hızlı yeniden yazma ve 32 hızlı okuma yeteneğine sahip. Sürücü SCSI-3 (UltraSCSI) arabirimini kullanıyor. Ürünle beraber AdvanSys firmasının AdvanSCSI isimli SCSI kartı geliyor. Bu şekilde ürünün kullanım alanı genişletilmiş. Yani bilgisayarında bir SCSI kontrol kartı bulunmayanlar da düşünülmüş.

Yaptığımız testlerde PlexWriter'ın gerçekten 12X'in hakkını verebildiğini gördük. Ancak 12 hızlı yazma denemelerimizi ürünle beraber gelen CD-R'lar ile yaptığımızı belirtelim. Şu an için piyasada 12 hızlı yazmaya elverişli CD-R'ların yaygın olmadığı bir gerçek. Ancak kısa bir süre içerinde bunların yaygınlaşmaya başlayacağını söylemek için kahin olmaya da gerek yok.



PlexWriter, oldukça sade ve şık bir görünüşe sahip.

Daha düşük hızlarda yaptığımız testlerde de herhangi bir problemle karşılaşmadık. Tüm CD formatlarını da destekleyen ürünün okuma performansı da oldukça tatmin edici. Maksimum 32X okuma hızına sahip olan sürücü, CD Tach 99 testinde 20.6X'lik sürücü ortalaması değerine ulaşmayı başardı. Ancak ürünün bir eksisi rastgele erişim süresinin136ms gibi yüksek bir değer de çıkması oldu. Ürünün yazılım desteğine de kısaca değinecek olursak. Ürünle beraber PlexTool ve WinOnCD 3.7 isimli yazılımlar geliyor. WinOnCD, oldukça kullanışlı ve basit bir arayüzüne sahip, ayrıca 12 hızlı yazmayı destekleyen oldukça başarılı bir yazılım.

Ürünün hoşumuza giden bir özelliği oldukça sessiz bir şekilde çalışması. Bilgisayar üstünde böyle çalışıp çalışmadığı belli olmayan ürünler görmek gerçekten çok hoş. Kısacası PlexWriter 12/4/32, üretim kalitesi ve üstün performansı ile göz dolduruyor ve şu an için piyasada bulunan en hızlı CD yazıcı olma özelliğine sahip.

SON KARAR

ARTILAR 12X yazma; 4X yeniden yazma; 32X okuma; SCSI-3 arabirimi; SCSI kartı; sessiz çalışma.

EKSİLER 12 X yazmaya uygun CD-R'ların yaygınlaşmasını beklemek zorundasınız.

SONUÇ PlexWriter 12/4/32, çok kaliteli ve yüksek performansa sahip bir CD-RW sürücü.

■ RICOH

MP7080A-DP

ÜRETİCİ FİRMA
Ricoh www.ricoh.com
İTHALATÇI FİRMA
Ufotek (0212) 274 56 60
FİYATI
279$+KDV

Bu ay incelediğimiz ikinci CD-RW sürücü Ricoh firmasının MP7080A-DP modeli. Ürün 8 hızlı yazma, 4 hızlı yeniden yazma ve 32 hızlı okuma yeteneğine sahip. Üründe Ricoh'un alışık olduğumuz üretim kalitesiyle karşılaşıyoruz. Ayrıca bir başka Ricoh karakteristiği olan sade tasarım da hemen göze çarpıyor.

MP7080A-DP IDE arabirimini kullanıyor, bilgisayarınıza herhangi bir IDE sürücü bağlar gibi bağlanıyor. Plug and Play özelliğini de sahip olduğu için sisteminiz tarafından hemen tanınıyor. Bundan sonra sürücünün yazma özelliğinden faydalanmak için ürünle beraber gelen yazılımları yüklemeniz yeterli oluyor. Ürün 4MB'lık bir buffer'a sahip ve böylece istikrarlı bir yazma hızına sahip. Ürünün maksimum okuma hızının 32X olduğunu belirtmiştik. CD-ROM sürücülerin okuma hızını ve performansını belirlemek için kullandığımız CD Tach 99 testinde ürün 20.8X'lik bir sürücü ortalaması değerine ulaştı. Bu değer PlexWriter 12/4/32'den elde ettiğimiz değere oldukça yakın. 92ms'lik rastgele erişim süresi ise gayet başarılı. Ürünün eksi puanını çok gürültülü çalışmasından alıyor. Çalışırken metalik bir sürtünme sesine benzer bir ses çıkarması gerçekten rahatsız edici olabiliyor. Fakat yine de daha gürültülü sürücülerle de karşılaştığımızı belirtmeden edemeyeceğiz.



Ricoh'un kalitesi bu ürüne de yansımış, MP7080A-DP yüksek üretim kalitesiyle dikkat çekiyor.

Yaptığımız testlerde ürünün oldukça yüksek bir performansa sahip olduğunu gördük. 8 hızlı yazma denemelerimizde herhangi bir sorunla karşılaşmadık. Tabii ki kullandığımız CD'nin 8 hızlı yazmaya dayanıklı olması şartıyla. Sürücü bütün CD formatlarını tanıma özelliğine de sahip. CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, CD Extra, Mixed-ModeCD, VideoCD, PhotoCD, Cd TEXT ve Bootable CD formatlarında yazma yeteneği bulunuyor.

Ürün paketinde 2 adet Ricoh CD-R ve 1 adet CD-RW bulunuyor. Bunların yanında pakette popüler bir CD yazma programı olan Nero ve paket yazma programı InCD 1.3 yazılımı yer alıyor. Nero Burning Rom 4.0 oldukça kullanışlı ve kolay bir arayüze sahip. Benzer bir şekilde InCD ile sürükle-bırak rahatlığında kopyalama işlemi yapmanız mümkün.

Ricoh, bu ürünüyle de kalitesini ispatlamış; üretim kalitesi ve performansı ile çok iyi bir ürün ortaya atmış. Biraz gürültülü de olsa bir CD-RW arayan herkesin tüm ihtiyaçlarını karşılayacak bir ürün.

SON KARAR

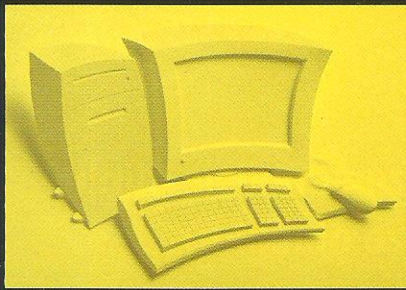
ARTILAR 8X yazma; 4X yeniden yazma; 32X okuma; yüksek üretim kalitesi.

EKSİLER Gürültülü çalışıyor; CD'lerin dış halkalarına doğru okuma hızı düşüyor.

SONUÇ Hızlı bir CD-RW arıyorsanız, üretim kalitesi ve performansıyla dikkat çeken bu ürünü mutlaka göz önünde bulundurmanız gerekiyor.

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onların size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

YENİ DÜNYANIZI SEÇİN

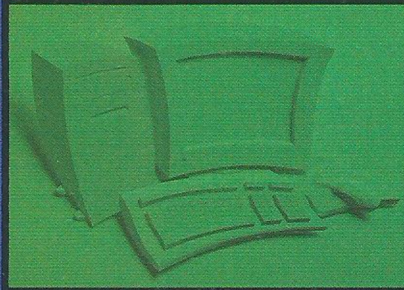


EKONOMİK SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 1300$

KASA: Asus T5 .... 66S
İŞLEMCİ: Intel Celeron 500MHz. 108S
ANAKART: Abit BE6 II 125S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM 55S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜŞTÜRÜCÜ: AB-RS370 .... 15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 10X Pioneer DVD-ROM 186S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB ... 14S
HARD DİSK: 10.2GB Maxtor UDMA66 .... 95S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital 55S
MODEM: Apache 56K Internal. 44S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital 220S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000. .... 135S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital 23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro 38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround 57S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft 45S

TOPLAM:1.291S

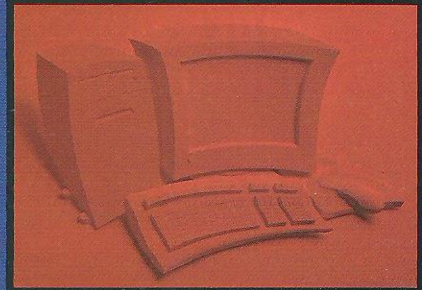


ORTA SEVİYELİ SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 2000$

KASA: Asus T5. .... 66S
İŞLEMCİ: AMD Athlon 550MHZ 189S
yada Intel Pentium III 550MHz. 249S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11. ..... 168S
PIII için Abit BE6 II 125S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM. 105S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3. .... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB 14S
HARD DİSK: 15GB Quantum UDMA 66 7200 155S
SES KARTI: Creative SBLive! Player 81S
MODEM: Apache 56K Internal 44S
MONİTOR: 19" Hyundai P990 .... 428S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra. 152S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro . 65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro. . 38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000. ... 79S
KLAVYE: Mitsumi 10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft. . 45S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 1948S
AMD Athlon-tabanlı: 1.931S



PAHALI SİSTEM

FİYAT: YAKLAŞIK 3300$ VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10 .... 84S
İŞLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ 235S
yada Intel Pentium III 700MHz. 365S
ANAKART: Athlon için FIC SD 11. .... 168S
PIII icin Abit BE6 II 125S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM. 105S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 8X + Dxr3 .... 292S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsung 3.5" 1.44MB .. 14S
HARD DİSK: 20,4GB Seagate Baracuda . 215S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum. . . 195S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90 .... 105S
MONİTÖR: 19" NEC 855S
VIDEO KARTI: Leadtek Winfast GeForce2 GTS 355S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System 112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike 53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000 .... 145S
KLAVYE: Logitech 114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer 75S

TOPLAM: Intel PIII-tabanlı: 3.209S
AMD Athlon-tabanlı: 3.122S

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.
Bu ay: 3D Hızlandırıcı Kartlar Bölüm:2

3D HIZLANDIRICI KART	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI*	RAM MİKTARI	3D İŞLEMCİ ÇİPİ	QUAKE II DEMO 1	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Creative 3D Blaster GeForce Pro	Mart '00	330$	32MB	GeForce 256	800x600: 132,7fps 1024x768: 120,4fps	Empa (0212) 599 30 50 GenpaCom (0212) 288 10 78 Multimedya (0212) 216 45 68	Ciddi eksikleri olmasına rağmen GeForce Pro piyasadaki en hızlı ekran kartı olmayı başardı.
Leadtek WinFast VR300	Mart '00	121$	16MB	SIS	800x600: 34,5fps 1024x768: 21,1fps	Leadtek, (0212) 217 08 50	Güzel bir düşüncenin ürünü olsa da oyuncuların isteklerini tam olarak karşılayamıyor.
Diamond/S3 Viper II	Nisan '00	226$	32MB	Savage 2000	800x600: 94,5fps 1024x768: 95,1fps	Multimedya, (0212)2164568	Uygun fiyatı ve çok yüksek fiyat-performans oranıyla alabileceğiniz en iyi kartlardan biri.
Guillemot 3D Prophet DDR-DVI	Nisan '00	328$	32MB	GeForce 256	800x600: 135,8fps 1024x768: 125,8fps	Ufotek, (0212)2745660	Gerek performansı gerek özellikleriyle çok etkileyici bir ürün.
Asus V6800 GeForce 256 DDR	Nisan '00	355$	32MB	GeForce 256	800x600: 134,5fps 1024x768: 120,5fps	Çizgi, (0212) 273 14 91	Standart bir GeForce olmanın çok ötesine geçiyor ve oyuncuların önünde yeni ufuklar açıyor.
Leadtek GeForce 256 DDR Plus	Nisan '00	310$	32MB	GeForce 256	800x600: 134,6fps 1024x768: 131,2fps	Leadtek, (0212) 217 08 50	Leadtek, yeni ürünüyle bir kez daha ne kadar iddialı olduğunu ortaya koymayı başardı.
Elsa Erazor X2	Mayıs '00	308$	32MB	GeForce 256	800x600: 130,4fps 1024x768: 118,7fps	Karma, (0212) 239 32 00 TET, (0212) 256 35 32	Elsa, Erazor X2 ile kendinden bekleneni bir kez daha başarmış gibi görünüyor.
ATI Rage Fury MAXX	Mayıs '00	286$	32MB	Rage128 Pro	800x600: 96,1fps 1024x768: 92,4fps	Karma (0212) 239 32 00	Sürücüler üzerinde çalışılırsa performans artabilir. Ama şimdilik GeForca'lar daha mantıklı.
Guillemot 3D Prophet GeForce 256	Mayıs '00	245$	32MB	GeForce 256	800x600: 131,6fps 1024x768: 113,3fps	Ufotek, (0212) 274 56 60	Günümüz oyunlarının hepsini sorunsuzca oynamanızı sağlayabilecek bir ürün.
ATI Xpert 2000	Mayıs '00	174$	32MB	Rage 128	800x600: 51,6fps 1024x768: 33,5fps	Karma (0212) 239 32 00	Ortalama bir ekran kartı arayanlar, Xpert 2000'den oldukça memnun kalabilirler.

* Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlardır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Modem tanıtırken problem mi yaşıyorsunuz?

Bu ay yine sizlerden yüzlerce mektup ve email aldık. Daha önceki aylarda ağırlıklı konu hep upgrade olmuştu. Bu ay daha değişik sorularla karşılaşmamız bizi sevindirdi. Bu şekilde daha geniş bir kesimin merak ettiği konulara değinme şansını elde ettik. Bize aklınıza takılan her konuda mektup veya email yazabileceğinizi biliyorsunuz.

S Sevgili *PC-Gamer Türkiye* ailesi;

Derginizi severek okuyorum ama hemen sorularıma geçmek istiyorum! Sistemim; Abit BE6-II, PIII 500, 128MB RAM, PCI 64 ses kartı, Avermedia '98 TV-kartı, TNT 2 Ultra ekran kartı, 6X Pioneer DVD-ROM, 4x?x? Mitsumi CD-RW, US Robotics 56K modem EXT., LG Flatron 795 Ft Plus 17" monitör, 4.3GB ve 15GB Quantum UDMA 66 harddisk.

1. 15 GB'lık hardisk'i alırken UDMA 66 olduğunu söylediler, bu özelliği nasıl kullanabilirim. (Anakartın CD'sinden UDMA 66 sürücülerini yükledim, BIOS ayarlarını yaptığımı sanıyorum, UDMA 66 slotuna kablo taktım ve bu kablonun birinin ucuna 15GB'lık harddisk'i ikinci ucuna DVD'yi taktım, bir IDE slotunu boş bıraktım, yaptım, yaptım, yaptım ama bilgisayar harddisk'i ve DVD'yi görmedi; ne yapmalıyım? Şu an harddisk'i normal olarak (paralel) bağladım, Fdisk yaptım ve kullanıyorum. Ama UDMA 66 slotları boş!

2. Bendeki Rewriter (Rewriter olduğunu düşünüyorum) CD-RW'leri okumuyor. Yani bir CD-RW'yi takınca, bilgisayar bunu görmüyor (boş gibi). Daha birkaç hafta öncesine kadar çok güzel CD kopyalıyordu (CD-R) ama BIOS'tan bazı şeyleri default'a getirdim ve şimdi kopyalamıyor. "Your CD-ROM reader cannot read one or more tracks on...." gibi bir hata veriyor ve "copy" düğmesine basılamıyor. (Program Adaptec Easy Cd Creator)

3. Yeni bir Rewriter almayı düşünüyorum, ne önerirsiniz (Yamaha)?

4. Bilgisayarım çok yavaş açılıyor (Bana göre tabii; yaklaşık 1 dakika'da). Bunun sebebi ne olabilir? Master olarak eski 4.2GB'lık harddisk'i kullanıyorum (UDMA 66) değil. Ama 15GB'lık UDMA 66'yı da master yapmak istemiyorum, çünkü bu harddisk'i programlarımı ve oyunlarımı saklamak için kullanıyorum. Master olanda 1GB'lık boş alanım var.

5. TV kartımı çalıştırmak için (TV izlemek için) programa basıyorum ve bilgisayar kilitleniyor, donuyor. Ctrl+Alt+Del işlemiyor ve mecburen kasadan reset atıyorum. Sorun ne? (Ses kartından derseniz daha önce aynı sistemle çalışıyordu ve SB Live! ile de çalışmıyor.)

6. Ekran kartımı bir GeForce ile değiştirme zamanı geldi mi, eğer geldiyse hangisi olmalı? Yoksa bekleyip yeni Voodoo'lara mı bakmalı?

7. Bu sisteme gereken ilk ve sonraki upgrade'ler neler olmalı?

8. Bazen Internet'te mail atarken "send" tuşuna basınca Internet'ten kopuyorum (Hotmail). Sorun ne? (Dijital hat)

9. Mail adresimi (ör:gokce@yahoo.com) başka bir istediğim adrese (ör:gokce@gokce.com) yönlendirebilir miyim? Biri bana mail atarken adres kısmına gokce@gokce.com yazarak atınca ben mail'i gokce@yahoo.com adresindeki hesabımda görmek istiyorum. Bu olabilir mi? Sorularıma vereceğiniz cevaplardan dolayı sizlere şimdiden çok teşekkür ederim. Sizin sorularıma doğru ve kesin yanıtlar verebilmeniz için yeterince açıklayıcı olmaya çalıştım. Yayın ve iş hayatınızda başarılar.

— *Gökçe Yücel, İstanbul*

C Merhaba Gökçe, öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgi için sana teşekkür etmek istiyoruz. Mektubun biraz geç elimize geçtiği için Mayıs sayımızda cevaplayamamıştık, bu elimizde olmayan gecikmeden dolayı bizi anlayışla karşılayacağını umuyoruz. Vakit geçirmeden soruların cevaplarına geçecek olursak.

1. 15GB'lık hard disk'ini UDMA 66 slotuna bağlayıp, diğer hard disk ve DVD-ROM sürücünü IDE slotuna bağlayacak olursan sorununun çözüleceğine inanıyoruz. Bu arada 15GB'lık hard disk'ini slave olarak jumper ayarını yapman gerekiyor, çünkü bu hard disk'i master olarak kullanmak istemediğini belirtmişsin. Çünkü Windows'tan UDMA 66 sürücülerini yüklediğin anda bu slota takmış olduğun sürücü otomatik olarak master haline geliyor. Ayrıca sana bir tavsiyemiz daha olacak, bu 15GB'lık hard disk'ini master olarak kullancak olursan UDMA 66'nın sağladığı hız avantajlarından da faydalanabilirsin. Tekrar özetleyecek olursak, 15GB'lık hard disk'ini UDMA 66 slotuna, diğer sürücülerini de IDE slotuna bağlaman sorununu çözecektir. Sürücülerin üzerindeki Jumper ayarlarına da dikkat etmen gerekiyor tabii ki.

2. CD-RW'nin yeni çıkan CD-R veya CD-RW'lerle uyumsuz olma ihtimali var, bu gibi problemlere eski model CD yazıcılarda sık sık rastlanıyor. Ancak daha önce kopyalama yapıp da şimdi yapamaman bize biraz ilginç geldi. Sonuçta Bios'da birşeyleri default'a getirmenin böyle bir soruna yol açtığını sanmıyoruz. Başka bir donanımsal problemi olabilir. Bu arada Adaptec Easy CD Creator, CD yazıcını görüyor mu? Bu önemli bir durum, eğer Adaptec bir CD yazıcı bulamıyorsa sorun büyük demektir.

3. Yeni bir CD-RW almak istediğini de belirtmişsin. Bunun için sana Ricoh veya Yamaha markalı CD-RW'leri önerebiliriz. Özellikle Ricoh MP7080A-DP 8x4x32 üretim kalitesi ve üstün performansı ile bizi bir hayli memnun etti.



Yamaha ürettiği kaliteli ürünlerle CD-RW piyasasının iddialı firmalarından biri.

4. Bunun bir sebebi hard disk'inin senin istediğin kadar hızlı olmaması olabilir ve bunu 15GB'lık hard disk'ini master yaparak çözebilirsin. Bunun yanında sisteminde çok fazla programın kurulu bulunması da sisteminin geç açılmasına sebep olabilir. StartUp veya Başlangıç menüsünde çok fazla program bulması da bir başka neden olabilir. Bunun için başlangıçta açılmasını istemediğin programları buralardan temizleyebilirsin.

5. TV kartının sürücülerini kaldırıp tekrar yüklemeyi deneyebilirsiz, ya da bu kartı başka bir PCI slotuna takabilirsin. Bu sorun büyük bir ihtimalle IRQ çakışmasından kaynaklanıyor, slot değiştirmen çözüm olabilir.

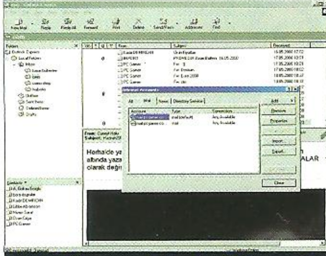
6. Şu an için ekran kartının tüm oyunlar için yeterli olduğunu belirtmek ge-

Oyun Makinesi

Okuyucularımızdan gelen hemen her mektup ya da mail'de en çok sorulan soru, sahip oldukları sistemin daha ne kadar idare edebileceği oluyor. Biz de bu ay, piyasadaki oyunları rahatlıkla oynayabileceğiniz minimum sistemi yayınlamayı uygun bulduk. Daha düşük sistemlerle de bir çok oyunu oynayabilirsiniz ancak sorun yaşamadan ve keyfinizce oyun oynamak istiyorsanız, en azından aşağıdaki bileşenlerden oluşan bir sisteme sahip olmanız şart.

- Intel Pentium II 400 ya da Intel Celeron 500
- 128MB SDRAM
- Voodoo 3 3000 ekran kartı
- 6.1GB IDE hard disk
- 40X CD-ROM sürücü
- Creative PCI 128 Vibra ses kartı
- 17" SVGA monitör
- Microsoft SideWinder Gamepad
- 56K modem

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR


Outlook Express ile birden fazla mail hesabınızı denetlemeniz mümkün.

rekir. Zaten GeForce 2 işlemcili ekran kartlarının da piyasaya çıktığını düşünecek olursak, kısa bir süre içinde düşecek olan fiyatlar sayesinde bir GeForce işlemcili ekran kartı alabilirsin. Bunun için Elsa Erazor X_ veya Creative GeForce Pro'yu tavsiye edebiliriz. Yeni nesil Voodoo'lardan hala bir haber yok, fakat biz de meraklı bir bekleyiş içindeyiz.

7. Sisteminin çok acil bir upgrade'e ihtiyacı yok. Fakat ses kartını değiştirip bir SB Live! Value alman çok yerinde bir karar olacaktır. Ama dediğimiz gibi bu mutlaka da yapman gereken bir upgrade değil. Daha sonra ekran kartını da değiştirebilirsin ki bu konuya bir önceki sorunun cevabında değinmiştik.

8. Bu sorun sadece Hotmail'deki hesabından mail gönderirken mi oluyor? Yoksa diğer zamanlarda da benzer sorunla karşılaşıyor musun? Bilgisayarında bunu yapan bir cookie de olabilir veya bir trojan bilgisayarına bulaşmış olabilir. Bir virus tarayıcı ile bilgisayarını taratmanı öneririz. Ayrıca firewall benzeri bir program kullanıyorsan, bu program Hotmail'den gelen request'leri bir saldırı gibi algılıyor ve otomatik olarak bağlantını kesiyor olabilir.

9. Bir mail hesabını bir başkasına yönlendirmen mümkün. Bunun için ve Yahoo örneğini verdiğin için yapman gerekenleri kısaca anlatmak gerekirse. Önce Yahoo hesabına girip Options seçeneğini tıkla. Açılan pencerede Check Other (POP) Mail üzerine tıkla. Açılan pencerede Add Mail Server tuşuna tıkla. Yine açılan pencerede doldurman gereken yerleri, doldurup OK seçeneğine tıklamanla işin sona erecek. Yahoo Mail, 3 farklı mail adresini kontrol etme özelliğine sahip. Ancak bize sorarsan Outlook Express kullanman en mantıklısı olacaktır. İstediğin kadar mail hesabını aynı anda bilgisayarında görmen bu sayede mümkün olacaktır. Bunun yanında Eudora tarzı bir e-mail yönetim programı da kullanabilirsin.

YARDIM MI GEREKLİ ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın: Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul ya da e-mail atın: *donanim@pcgamer.com.tr*

S **Sevgili *PC Gamer* Çalışanları...**

Bu size ilk E-Mail'im. Derginizi yaklaşık 6 aydır düzenli olarak takip etmekteyim. İnanın şimdiye kadar Türkiye'deki en iyi oyun dergisini çıkartıyorsunuz. Başarılarınızı devamını dilerim.

1. Geçen ay bilgisayarıma Conexant Rockwell çipsetli bir modem taktırdım. Fakat bu modemin özelliklerini bilmiyorum. Yazarsanız sevinirim.

2. Bende Intel i810 çipsetli bir ekran kartı var. Bu kartın özellikleri nelerdir? Beni ne kadar idare eder?

3. Arkadaşımla modem veya Internet üzerinden *Unreal Tourment* ve *Fifa 98-99* oynamak istiyoruz,fakat nasıl yapacağımızı bilmiyoruz. (İkimizde de modem ve Internet bağlantısı var.)

4. Yaklaşık 1 hafta önce Windows 98'i kurdum. Fakat bir türlü modem sürücülerini yükleyemedim. Denetim Masası-Modem-Modem Ekle-Disketi var komutlarını veriyorum. Sürücüleri yüklüyorum fakat, yeniden başlatıyorum. Sistem özelliklerinden Modeme iki defa tıkladığımda "Bağlantı noktasıyla iletişim kurulamıyor" hatasını veriyor. Ne yapmalıyım?

5. Fax gönderip,almak için Bitware Fax Programını yüklüyorum. Fakat bu program Microsoft Exange programını kuruyor. Kurduktan sonra Internete bağlanacakken "Karşı modem iletişimi kesti" diye bir hata mesajı alıyorum (Sildikten sonra böyle bir hata olmuyor). Fakat ben Fax çekmek istiyorum. Ne yapmalıyım?

6. S3 Trio 3D AGP 2X Ekran Kartının özelliklerini yazar mısınız? Herkese sordum kimse cevap veremedi. Tek çarem sizsiniz. Lütfen bana bir E-Mail atın veya derginizde yayınlayın. Şimdiden Çok Teşekkürler.

— Cantuğ Çolak, Email yoluyla

C Selam,

Öncelikle dergimize göstermiş ilgiden ve övgü dolu sözlerinden dolayı sana teşekkür ederiz. İstersen hemen cevaplara geçelim.

1. Modemin, standart bir 56K modemde aranacak her türlü özelliğe sahip. K56Flex ve V90 desteğine sahip ve voice özelliklerini destekliyor. Tek dezavantajı, internal olmasından dolayı softmodem olması; yani veri düzeltme ve sıkıştırma işlemlerini donanımsal olarak değil de yazılım yoluyla yapıyor. Ancak modeminin markasını da belirtirsen, sana daha fazla yardımcı olabiliriz.

2. *Sanırız i810 çipsetli anakart* üzerinde yer alan grafik işlemciden bahsediyorsun. Bu işlemci için çok iyi bir işlemci demek ne yazık ki mümkün değil. Eğer tüm oyunları hızlı ve sorunsuz oynamak istiyorsan, yeni bir ekran kartı alman daha doğru olacaktır.

3. Bu tip oyunları modem üzerinden oynamak için yapmanız gereken, multiplayer ekranına girmek ve buradan modemi seçmek. daha sonra bir taraf"wait for call" seçeneğine basarak bekleyecek, diğer tarafsa karşı tarafın telefonunu yazıp modem yardımıyla bu numarayı çevirecek. Gerisini zaten bilgisayarlar halledecektir. Bağlanırken ise, aynı Internet'e bağlanırken çıkan seslere banzer sesler duyacağınızı da belirtmekte fayda var.

4. Modemin sürücülerinde bir sorun olduğunu sanmıyoruz. Sorun, sistemin modemi yanlış COM portunda görüyor olmasından kaynaklanıyor. Kurulum sırasında bu portu COM3 ya da COM4 olarak gösterirsen, sorunun hemen çözülecektir.



AverMedia TVPhone 98 piyasada bulabileceğiniz en iyi TV kartlarından birisi.

5. Sanırız kullandığın ya da kullanmaya çalıştığın programda sorun var. Eğer fax çekmek istiyorsan, daha profesyonel programları kullanmanı öneririz. Bizce en iyi program, Norton WinFax Pro.

6. S3 Trio 3D AGP 2X ekran kartı, ne yazık ki çok uzun süre önce ömrünü doldurmuş bir kart. Yani bu kartla neredeyse hiç bir yeni oyunu oynayabilmen mümkün değil. En iyisi bu kartı çöpe at ve yerine daha iyi ve performanslı bir kart almaya çalış.

Tekrar görüşmek üzere...

S **Sevgili *PC Gamer*,**

Ben sizin fanatik bir okurunuzum (but not holigan) ve çok bedbah biriyim. Bu bilgisayar denen alet, cihaz her neyse beni çıldırtıyor. Şeytan diyor giy formayı in sahaya, pardon Fener maçıyla karıştırdım. Neyse fazla geyik yapmadan bilgisayarı tanıtayım ve sorunlarıma geçeyim. Bilgisayarımın özellikleri: P II 400, 8.4GB Hard disk, 128MB SDRAM, 8MB S3 Trio 3D ekran kartı, 56K Faks modem, 14" monitör, Windows 98, Avermedia TV Phone 98 TV kartı, 48 hızlı CD driver.

Sorunlarım:

1. Bilgisayarımı ilk aldığım günden beri hangi programı çalıştırsam veya hangi oyunu save etmeye çalışsam ekran mavileşiyor "özel bir OE oluştu" diye bir uyarı çıkıyor. Bazen de ekran donuyor ve reset yapmak zorunda kalıyorum. Windows'u yeniden yüklememi söylediler; yeniden yükledim ama hala sorunlarım devam ediyor.

2. Avermedia TV Phone 98 TV kartım kanalları 16 kanal olarak tek ekranda gösteriyor, ama bir kanalı tek ekran olarak göstermiyor. TV kartını yeniden yükledim ama sorunum geçmedi.

3. Ne olacak bu Fener'in hali?

4. Derginiz 4x4.

— Baliç Yavuz, İstanbul

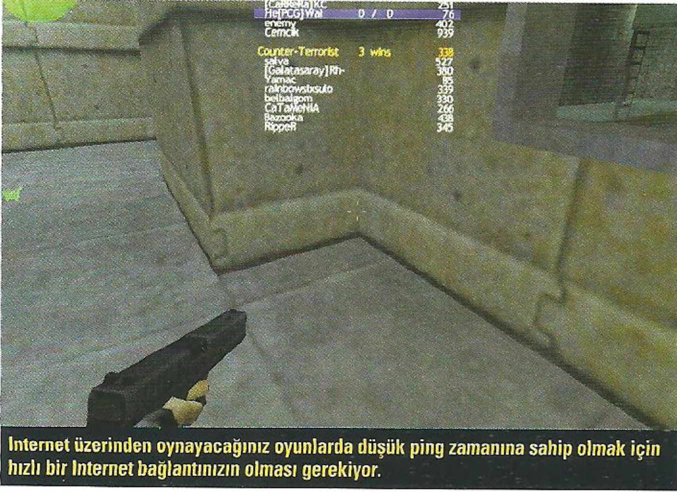
C Merhaba Yavuz, öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı sana teşekkür etmek istiyoruz. Hemen sorularının cevaplarına geçecek olursak.

1. Sisteminde bir kaynak çakışması bulunduğunu sanıyoruz. Denetim masasından Sistem özellikleri seçip Aygıt yöneticisini aç. Burada sistemindе bulunan tüm cihazların kaynaklarını kontrol et ve çakışmanın kaynağını bulmaya çalış. Bunun dışında yapabileceğin başka bir şey de sisteminde bulunan hangi elemanın böyle bir çakışmaya sebep olabileceğini bulman gerekiyor. Örneğin Vibra 128 ses kartlarında benzer sorunlarla karşılaşmıştık. Sorun sebebi IRQ çakışmasıydı ve kartın takılı olduğu slotu değiştirme gibi basit bir yöntemle, sorunu giderebilmiştik. Bu şekilde ses kartını veya TV kartını başka bir slota takman çözüm olabilir.

2. Bu sorununun oldukça ilginç geldi

DONANIM

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR



Internet üzerinden oynayacağınız oyunlarda düşük ping zamanına sahip olmak için hızlı bir Internet bağlantınızın olması gerekiyor.

bize, kartın 16 kanalı bir arada gösterip de bir kanalı gösterememesi. Doğru programı çalıştırıp çalıştırmadığından emin olman gerekiyor. Bunun yanında yazılımı tekrar yükleyebilirsin.
3. Yorum yok...
4. Teşekkürler, sizlere layık bir dergi çıkartabiliyorsak ne mutlu bizlere.

S **Selamlar; Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum ve ilk sayıdan bugünkü sayıya kadar ki gelişiminiz açıkça ortada. Bir de Nisan sayınızdaki Mod yapma kılavuzunuz bir harikaydı. Uzun zamandır *Half-Life*'a mod yapmak istiyordum. Verdiğiniz bilgiler için çok teşekkür ediyorum.**
Size bir sorum olacak ve bu soru benim için çok önemli:
Ülkemizdeki Internet'e dial-up ile bağlanmanın acısını en iyi Internet'te oyun oynayanlar bilir. Hele son zamanlarda bütün ISS'lerin dolup taşması bizim ping oranlarımızın coşmasına neden oluyordu. Derken KabloNET geldi. Ve Kablonet'i alanlar oyunları (*Half-Life Counter-Strike, Quake, Unreal T.*) çok rahat, hızlı ve neredeyse lagsız oynuyorlar. Dial-up'çılar (en hızlı) 250-350 ping ile oynuyorlar, Kablonet'liler ise 50-70 arası ping elde ediyorlar. Bende almaya karar verdim.
KabloNET'i aradım "sizin oraya biz bakmıyoruz oraya Ultra Kablo TV bakıyor dedi. Nedir bu Ultra Kablo diye araştırdım. *www.ultratv.com* adresine baktım hiçbir bilgi yok.Sorum şu (nihayet) Ultra Kablo nedir? KabloNet'le ne farkı var? Hızı iyi mi? Hız farkları ne? (download, upload) Internet'te oyun oynarken Kablonet'teki kadar rahat ve düşük pingde oynayabilir miyim? Derginizin başarı grafiğini arttırarak devam edeceğini biliyorum ve daha fazla uzatmadan huzurlarınızdan ayrılıyorum.

— Erhan "VenoM[LoR]" GÜCEL, E-mail Yoluyla

C Sevgili Erhan, öncelikle dergimize göstermiş olduğun ilgiden dolayı teşekkür ederiz. Hemen sorunun cevabına geçecek olursak. Ultra Kablo TV tıpkı KabloNET gibi Türk Telecom'la ortaklaşa olarak kablo TV hizmeti veren bir şirket. Aralarında fiyat uygulamalarındaki değişiklikler gibi bir fark bulunuyor ve her iki firma değişik bölgelere hizmet veriyor. UltraNET hakkında ayrıntılı bilgi edinmek için (fiyat tarifesi, hizmet alanları gibi bilgiler) www.ultratv.net adresine göz atmanda fayda var.

S **Selam, Önce üç aydır okuduğum derginizi gerçekten beğendiğimi ve (pek çok kaliteli iş gibi) kapanmamasını dilediğimi belirteyim. Benim sorunum şu:**
CD'deki *Soldier of Fortune* demosunu kurup çalıştırmak istediğimde OpenGL sürücüleri güncellenmezse çalışmam! gibi bir mesaj aldım. Ben de Matrox'un sitesine girip (ekran kartım 8MB Matrox G200, bu arada iyi bir kart mıdır bu?) sürücüleri download etmek istedim ki o ne! Bin tane falan seçenek vardı. Şunu mu indireceksiniz, yanında şunu da verelim mi, en iyisi siz bunu indirin.. Vallaha gözüm korktu. Bu konularda pek de bir şey bilmediğimden, önce bir bilene sorayım dedim! Benim derdim sadece OpenGL sürücülerimi güncellemek, ama sadece bunu yaparsam bir uyum sorunu yaşar mıyım? Yapmışken her şeyi indirmem mi gerekir? Ayrıca bu sürücü denen zımbırtıyı indirmek parayla mıdır ki sitede bir ton reklamvari cümle var? (Cidden, bu iş ücretli midir?) Son olarak, sistemim PIII 500 ve 64 MB RAM'dan oluşmakta, sadece sürücüleri indirmekle o Demoyu oynayabilir miyim? Şimdiden teşekkürler.

— Ant Koksal, Email yoluyla

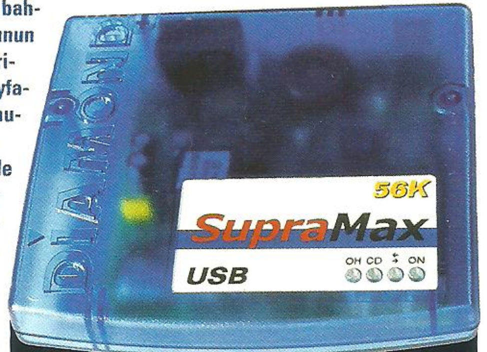
C Selam, öncelikle dergimize gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederiz. İstersen hemen sorularının cevaplarına geçelim. Ekran kartının sürücülerini güncellemek içinhttp://www. matrox.com/mga/drivers/latest_drivers /home.htm adresine gidip ekran kartının modelinin en güncel sürücüsünü indirmen yeterli olacaktır. Bu sürücüleri indirmek için herhangi bir ücret ödemeyeceğini de belirtelim. Bu sürücüleri indirdikten sonra oyunu oynayabilirsin. Ancak bu arada ekran kartının çok da iyi olmadığını ve yavaş yavaş eksik kalmaya başladığını da hatırlatalım. Yakın bir gelecekte yeni bir ekran kartı almayı düşünebilirsin. GeForce işlemcili kartların piyasaya çıkmasından bu yana TNT2 işlemcili ve Voodoo 3 işlemcili ekran kartlarının fiyatlarının oldukça düştüğünü hemen belirtelim. Bunun yanında sistemine ilave edeceğin 64MB RAM sana bayağı bir performans artışı sağlayacaktır.

S **Herkese selam, Pentium 500 128 RAM , Abit BE6-2 board, SB AWE64 ses kartı ve Asus Geforce DDR ekran kartı bilgisayarımın ana özellikleri, sorunum ise EA oyunlarını bu sistemde oynayamamam (*Porche 2000, Fifa2000*). Sorunu gidermek için Detenator 3.68 driver'larını yükledim ama pek faydası olmadı, daha sonra Generik driver'larından bahsedildiğini duydum sorunun çözümü için; fakat bu driver'ları da Nvida'nın sayfasında bulamadım. Sorunumu da kısaca anlatmak gerekirse *Porche 2000*'de tüm seçimleri yapıp Race kısmına geçince bilgisayarımda kilitlenme meydana geliyor. Umarım sorunumu anlamışsınızdır. Konuyla ilgili yardımlarınız bekliyorum ve şimdiden teşekkürlerimi sunarım.**

— Zemir, Email yoluyla

C Selam, Sorununun üç kaynağı olabilir. Şimdi sırasıyla bunlardan bahsedelim:
Birinci olasılık, yeni sürücülerin de sorunu çözememesi. Bunun için www.cizgi.com.tr adresinden ftp://ftp.cizgi.com.tr/Asus/Vga/agp/V6600/9x375drv.zip dosyasını download et ve kartını bir de bu sürücülerle kurmayı dene. Çünkü Asus'un kart için sunduğu en son sürücüler bunlar. İkinci olasılık, oyuna başlamadan önce 3D setup menüsündeki ayarları yanlış yapmış olman. Ama buna fazla ihtimal vermiyoruz. Küçük de olsa son olasılık, Windows'unda sorun olması olabilir. Eğer yukarıda yazdıklarımız da bir işe yaramazsa, o zaman Windows'unu sil ve tekrar kurarak bu oyunları oynamayı dene. Bu üç olasılığı sırasıyla değerlendirirsen, sorunun çözülecektir. Tekrar görüşmek üzere...

S **Selam *PC Gamer* ve çalışanları; öncelikle size böyle güzel bir dergi hazırladığınız için teşekkür ediyorum ve sorularıma geçiyorum.**
1. Benim sistemim PII 300, 160MB RAM, 16MB Creative 3DBlaster Riva TNT, 4GB hard disk, 32x Cyberdrive CDROM, 10X Pioneer DVD-ROM, Avance Logic ses kartı (16bit), 14" Samsung SyncMaster 400b monitör, Creative MPEG2 kart, 56kRockwell modem sizce sırasıyla hangi upgrade'leri yapmalıyım (260 milyon param var)?
2. Sistemim sizce beni upgrade yapmadan ne kadar götürür?
3. Bu sistemi satsam kaç dolara satabilirim?
4. Monitörüm sizce bir 14" için iyimi?
5. Geçen gün gittim ve 20 milyona ENCORE P-704 hoparlör seti aldım sizce iyimi olmuş.



Diamond SupraMax 56 USB, gerek üretim kalitesi gerekse üstün performansıyla göz dolduruyor. Ayrıca çok da hoş bir tasarıma sahip.

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

6. Donanım ili ilgili değil ama bana freeware DVD Player çekebileceğim bir site adresi verir misiniz? (MPEG2 kartıyla gelen Creative Playcenter sağlıklı çalışmıyor.)

— Fatih Keşan, Email yoluyla

C Selam,
Dergiyi bu derece beğeniyor olmanın bizi çok sevindirdiğini belirtip hemen sorularının cevaplarına geçelim.

1. Bizce öncelikle işlemcini ve ekran kartını değiştirmende fayda var. İşlemci olarak sana PIII 500 öneririz. Bu işlemci yüksek performansı ve fiyat-performans oranıyla gerçekten de göz dolduruyor. Ekran kartınınsa ömrü neredeyse dolmuş. En iyi seçimse, hiç kuşkusuz GeForce işlemcili ve DDRRAM'li kartlar olacaktır. Ama param yetmiyor diyorsan, GeForcê'ların SDRAM'li versiyonlarından birini alman da senin için çok uzun süre yeterli olacaktır.
2. Bir süre vermek zor. Ama çok da uzun bir süre idare edeceğini söylemek oldukça zor, hatta imkansız gibi görünüyor.
3. Bu sistemde gerçekten değerli sadece DVD-ROM'un, MPEG kartın ve 160MB RAM'in var. Ne kadara satabileceğin konusundaysa en doğru bilgiyi bilgisayarcılardan alabilirsin. Upgrade sırasında eski parçalarını satabilir, böylece toplam maliyeti minimuma düşürebilirsin.
4. Monitörün, 14" monitörler arasında iyi bir yere sahip. Ama 14" monitör iyi mi dersen, cevabımız kesinlikle hayır olacaktır. Çünkü bizce sıkı bir oyuncu, oyunları en azından 17" byüklüğünde bir monitörde oynarsa istediği zevki alabilir.
5. Verdiğin para karşılığında iyi bir hoparlör seti almışsın. Ama genel olarak baktığımızda, Encore P-704 hiç de üst düzey bir hoparlör seti değil.
6. Bu konuda www.download.com ya da http://www.lycos.com'u incelersen, aradığın yazılımı rahatlıkla bulabilirsin.

S **Selam,**
Gene bendeniz ve 6. mailim. Sizi öncelikle maillere olan titizliğinizde teşekkür ederim. 5 mail attım ve 4'üne cevap aldım, birinin gözden kaçmasına hiç mi hiç kırılmadım, yoğun tempoda olur bu. Umarım buna cevap alırım. Malumunuz ben yeni bilgisayar alma yolunda araştırmalar yapmaktayım . Ayrıca sıkı bir multiplayer oyuncuyum. Bizim için önemli olan iyi bir CPU, iyi ekran kartı ve modem. Sorularımın rengi çıktı, başlayayım.
1. AMD'nin CPU'ları INTEL'den 3D uygulamalarda %10 daha hızlıymış, ama AMD her kartla uyumlu olamıyormuş, buna yorumunuz ve AMD'nin Creative, Leadtek gibi büyük firmalarla uyumluluğu nedir ? (Ben işlemci min. 650Mhz diye belirledim, sizce??)
2. En önemli diğer şey de ekran kartı . Şu anda piyasadaki en yüksek performansa yani en yüksek FPS değerine hangi kart sahip ? Ben Leadek Winfast Geforce256 DDR Plus diye belirledim . Sizce hangisi? Tabii ki kart ev kullanıcısına hitap etmeli ve fiyatı ev kullanıcısına uygun (en fazla $350) olmalı.
3. Modem belki de en önemlilerden . Siz sıkı bir multiplayer oyuncuya hangi modemi tavsiye edersiniz? Yazdığınız 3COM hepsinden iyi mi ? Creative Modem Blaster USB daha iyi değil mi ? Lütfen bu çok önemli, en yüksek performansa sahip dial-up modem hangisi ? (Sakın kablo modem demeyin , ağlarım.)
4. Bütün bunların dışında bana yeni bilgisayarımda neler önerirsiniz?
5. Geforce: GTS hakkında bilginiz var mı ? Piyasaya çıktı çıkacak o kesin. Şimdiden sağ olun, ön araştırmamda çok büyük yardımınız olacak.

— Emre Aydınlı, Email yoluyla



Her sıkı oyuncunun ilk tercih etmesi gereken ses kartlarından biri şüphesiz Creative SB Live! Value Digital. Bu kartın başarısı ve performansı tartışılmaz.

C Selam,
Yazdığın mail'lerden birinin bile cevapsız kalmış olması inan bizi çok üzdü. Ama senin de dediğin gibi yoğun tempoda bu tip aksaklıklar olabiliyor. Özür diliyoruz ve hemen sorularına geçmek istiyoruz.

1. AMD işlemcilerin kartlarla ne derece uyumlu olduğuna dair geniş bir incelemeye Mayıs sayımızda yer verdik. Bu incelemede ortaya çıkan sonuç, gerçekten de Athlon'ların özellikle GeForce ile uyumsuzluk sorunu yaşadığını gösterdi. Yani Creative ya da Leadtek olsun, Pentium işlemci ile daha iyi bir sonuç elde edeceğin kesin. İşlemci seçimin ise oldukça başarılı.
2. Bizce şu an piyasadaki en iyi iki GeForce Elsa Erazor x2 ve Creative GeForce Pro. Her iki kart da gerek üretim kalitesi gerek performansıyla göz dolduruyor. Ama yeni piyasaya çıkan GeForce 2 GTS işlemcili kartların performansını görmeden yeni kart almak çok da doğru olmaz. Ama bu yeni kartların fiyatlarının herkese göre uygun olmayacağını düşündüğümüzü de hemen belirtelim.
3. Bizce alınabilecek en iyi modemler Diamond Supra Max USB ya da 3Com US Robotics Message External. Ama bu, Creative'in USB modeminin kötü olduğu anlamına gelmiyor. Zaten bu modem de, geçtiğimiz aylarda bizden editörün seçimi ödülünü almayı başarmıştı. Yapman gereken hepsinin fiyatlarını değerlendirmek ve en uygun olanını seçmek.
4. Anakart olarak Abit BE6-II ve ses kartı olarak da Sound Blaster Live! Value Digital öneririz. Ayrıca sık sık bilgisayarını kurcalayacaksan, sana rahat hareket imkanı sunabilen bir kasa alman doğru olacaktır. Bizim tavsiyemiz Asus T10 ya da T5.
5. GeForce 2 GTS, zaten çok başarılı olan GeForce 256 grafik işlemcisinin bir üst modeli ve birçok açıdan çok gelişmiş özelliklere sahip. Ama kartlar elimize geçmeden kesin konuşmak istemiyoruz. Bu konuda ayrıntılı bilgiyi, derginin ilerleyen sayılarında bulabileceğin müjdesini şimdiden verelim.

S **Selamlar, derginizi çıktığı günden beri takip ediyorum. Başarınız zaten tartışılmaz. Bu konudaki övgüleri bir kenara bırakıp hemen sorularıma geçiyorum.**
1. Elimde US.Roboticks 56k X2 Winmodem Voice (v90'a upgrade etmedim) model çok eski bir modem mevcut, modemim eski olmasına rağmen uygun saatlerde yaklaşık 3.5k download hızına erişebiliyorum. Yeni bir modem almak istiyorum paraya kıyıp iyi bir şey alsam değer mi? Yoksa şu an aldığım performans zaten yeterli mi? Eğer al diyorsanız piyasadaki en iyi modem ne? (gene US Robotics düşünüyorum External telesekreterli olanlardan)
2. Creative WebCam Go çok ilgimi çekiyor. Acaba fotoğraf çekme özelliğine kanıp hemen atlasam mı? Yoksa daha iyi Web kameraları var mı? Fiyatlar ne civarda bilgi verirseniz sevinirim. Birde Creative Web Cam3 var. İkisi arasındaki fark Web Cam3 'un fotoğraf çekememesi, sadece kamera olarak kullanılması mı?

— Murat, Email yoluyla

C Selam,
Dergiyi bu derece beğeniyor olmanın bizi çok sevindirdiğini belirtip hemen sorularının cevaplarına geçelim.

1) Bizce elindeki modemi V90 upgrade'i ile birlikte daha uzun süre sorunsuzca kullanabilirsin. Şu aşamada yeni bir modem alman gereksiz harcama yapman anlamına gelecektir. Ama illa ki yeni modem istiyorum dersen, tercihin oldukça başarılı. Alternatifi ise Diamond Supra Max USB.
2) Creative WebCam GO'nun WebCam 3'den en önemli farkı, senin de belirttiğin gibi bir dijital fotoğraf makinesi gibi fotoğraf çekebiliyor olması. Ama tek farkı bu değil. Görüntü kalitesi açısından da WebCam GO çok daha başarılı bir performansa sahip. Bizce WebCam 3 yerine WebCam GO almak çok daha doğru olacaktır. Ayrıca WebCam GO, piyasada bulabileceğin en kaliteli web kameralarından birisi. Tekrar görüşmek üzere...

S **Selamlar, derginizi çok beğendiğimi hemen belirtmek istiyorum. Benim çok kısa bir sorum olacak daha doğrusu sizden bir tavsiye isteyeceğim. Geçtiğimiz günlerde nihayet bir SB Live sahibi oldum. Çok pahalı olmamak kaydıyla bana iyi bir hoparlör seti önerebilir misiniz?**

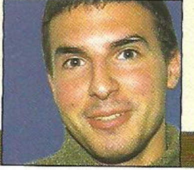
— Kemal Semiz, Email yoluyla

C Selam,
Sizlere layık bir dergi hazırlayabilmek ilk amacımız.
Sorunun cevabına gelecek olursak. Sana tavsiye edebileceğimiz birkaç model bulunuyor. Ucuzdan pahalıya doğru bir sıralama yapacak olursak. İlki FPS 1000, ikincisi Altec Lansing ACS56 ve üçüncüsü de tabi ki FPS 2000. Bu üç setin fiyat aralığı ise yaklaşık 60-170$ civarında.

CÜNEYT HALU

UZATMA DAKİKALARI

EKLENTİLER · SENARYO DİSKLERİ GENİŞLEME PAKETLERİ PATCH'LAR



İşte beklediğimiz an geldi...

Hayır, ne yazık ki *Diablo II*'nin çıkışından bahsetmiyorum... Ama en az onun kadar heyecan verici birşey...



Hem bayrağı, hem de roketatarı taşımak kolay olmasa gerek. Sizin de işiniz çok zor...

Bu sıralar oyun oynamaya çok da fazla zaman ayıramadığımı itiraf etmem gerekiyor. *Thief II: The Metal Age ve Soldier of Fortune* yarım yamalak bir halde beni bekliyorlar, *Pharaoh*'un ilk iki bölümünü oynadım bıraktım falan... Geçen ay hatırlarsanız *Half-Life*'ı yeniden oynadığımı anlatıyordum, o da yarım kaldı. Ama azimliyim, yarım bıraktığım oyunları en kısa zamanda bitireceğim kesinlikle... *Re-Volt* da onlardan biri mesela... O kadar zevkli olmasına karşın zaman yokluğundan bir türlü başına oturamıyorum. Yine de en önce bitireceğim oyun *Soldier of Fortune* gibi görünüyor. Ben *SOF*'u oldukça beğendim, ya siz?

Ama bir yanda da oynaya oynaya her köşesini ezberlediğim, oldukça yüksek zorluk derecelerinde bile rahat rahat oynadığım oyunlar var. Düşünsenize, 4-5 kez bitirdiğiniz bir oyundan artık ne bekleyebilirsiniz ki? Tabii ki bir genişleme paketi! Peki bu oyunlara örnek olarak hangisini gösterebiliriz? Hani şöyle hızlı tempolu, insanı heyecandan heyecana koşturan, kanını kaynatan, içini yaşama (yoksa öldürme mi demeliydim?) sevinciyle dolduran bir oyun? Aklımıza *Quake III Arena*'dan ya da *Unreal Tournament*'tan başka bir seçenek geliyor mu? Elbette gelmiyor! Ama bu iki oyundan yalnızca biri, yakın gelecekte bir genişleme paketiyle süslenecek. O da DeathMatch delilerinin vazgeçilmez sevgilisi *Quake III Arena*'dan başkası değil...

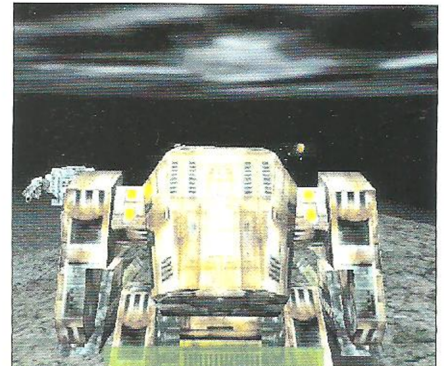
> 4-5 kez bitirdiğiniz oyundan ne bekleyebilirsiniz ki? Tabii ki bir genişleme paketi! Quake III: Team Arena yakında piyasada!

Lafı fazla uzatmayalım, *Quake III* için çıkacak ilk yasal genişleme paketi olan *Quake III: Team Arena* kısa bir süre içinde piyasaya çıkmış olacak. Adından da anlaşılacağı gibi bu paket, *Quake III Arena*'da biraz zayıf kalmış olan takım oyunlarını geliştirmek için hazırlanıyor. Hatırlarsanız *Q3A*'da takımla oynanan oyunlar Capture the Flag ve Team DeathMatch'ten ibaretti (çok da zengin seçenekler olduğu söylenemez). İşte id Software ve Activision'ın birlikte çıkaracakları *Quake III: Team Arena* ile bu eksiklik de önemli ölçüde giderilecek.

İsterseniz öncelikle *Quake III: Team Arena* ile birlikte gelen üç yeni oyun türünü kısaca açıklayayım (bu da saçma bir laf oldu, isteseniz de istemeseniz de yazıyı benim yazdığım sırada okumanız gerek!). *Quake III: Team Arena*'da One Flag, Harvester ve Overload adlı üç yeni oyun çeşidi görüyoruz. One Flag'de iki takım da tek bir bayrağı ele geçirip kendi üssüne götürmeye çalışıyor. Harvester adlı oyun türü ise son derece ilginç, hatta komik bile sayılabilir. Karşı takımdan birisini öldürdüğünüz zaman, haritanın tam ortasında o kafatası beliriyor ve puan almak için onu bulunduğu yerden alıp düşman üssüne götürmeniz gerekiyor. Düşünün, herifi öldürdüğünüz yetmiyormuş gibi kafatasına da rahat huzur vermiyorsunuz! Bence oldukça ilginç bir fikir, klasik DeathMatch ya da Capture the Flag'den sıkılanlar için (sanırım hepimiz bu grubun içinde yer alıyoruz) taze kan... Üçüncü ve son oyun türü ise Overload. Bu da Capture the Flag'e çok benziyor. Ancak yapmanız gereken şey bir bayrağı kapıp kendi üssünüze kaçırmak değil, düşman üssünün derinliklerine dalarak orada bulacağınız dikilitaşı yok etmek.

Aslına bakarsanız, *Quake III: Team Arena*'daki yeni oyun türleri konusunda ortaya daha ilginç fikirler atılabilirdi diye düşünüyorum. Bu üç oyun türü de hiç fena değil, ama insana "işte olay bu!" dedirtecek türden, çığır açacak çarpıcı bir fikir göremedim (belki Harvester bunun dışında tutulabilir). Tabii bu kişisel bir düşünce, oyun çıktığı zaman hep birlikte değerlendireceğiz.

Koskoca *Quake III Arena* için bir genişleme paketi çıkar da, yeni haritalar ve yeni silahlar olmaz mı? Aslında tam olarak "yeni" de denemez, ama *Quake II*'de ve *Quake III*



MechWarrior 3: Pirate's Moon da oldukça iyi eleştiriler alan bir genişleme paketi. Deneyin derim...

Arena'da unuttuğumuz silahlar bunlar... Taa *Quake* zamanlarından hatırladığımız eski dostumuz nailgun, proximity mine'lar (yakınına yaklaşıldığı zaman patlayan mayınlar) ve nailgun'dan bile daha eski olan chaingun (hatta *Doom*'da bile vardı, nostaljik hissettim şimdi bak) muhteşem bir şekilde geri dönüyorlar. *Quake III: Team Arena*'nın asıl güzel özelliği, dört çeşit yeni power-up gelmesi. Mesela takımlara özel olan ve Guard denen power-up, sağlığınızı ve zırhınızı belli bir süre için arttırarak takımınızı daha iyi "korumanızı" sağlıyor. Başka bir power-up olan Kamikaze ise oyuna inanılmaz bir zevk katabilir. Kamikaze'yi alan oyuncular, bir grup düşmana doğru koşup kendilerini havaya uçurarak ölümcül bir intihar saldırısı düzenleyebiliyorlar. İlginç bir nokta da şu; Kamikaze power-up'ını taşıyan bir oyuncu öldürülürse, cesedi paramparça edilmediği sürece bombanın patlama riski hala devam ediyor. Bana kalırsa, bütün bu ufacık ayrıntılar oyunu son derece zevkli bir hale getirecek ve tadı damağımızda kalacak. Zaten bir iş özenle yapıldığı zaman, ne kadar küçük ya da sıradan birşey olursa olsun, karşıdaki insana büyük bir zevk vermez mi? (Amma da özlü konuştum di mi?) id Software ve Activision'daki elemanların bu işe uzun zaman kafa yordukları kesin... En azından bunu saygıyla karşılamalıyız diye düşünüyorum.



Grafikler gerçekten de çok etkileyici... Yukarıda da güneş mi tutuluyor ne?

Quake III: Team Arena'da arayüzde de iyi yönde bir sürü değişiklik ve düzenleme yapılacakmış. *Quake III Arena*'da en sinir olduğum şey, farklı oyuncuların farklı ilerlemelerinin kaydının tutulamamasıydı. Bir bölümü bir kez geçtiğinizde o bölüm tamamen açılıyor ve her isteyen oynayabiliyordu. İnşallah bu sefer doğru dürüst bir kayıt tutma sistemi getirebilmişlerdir.

Bu genişleme paketi, id Software'in hazırladığı ilk genişleme paketi olması açısından da önemli. Şirket elemanlarından Tim Willits, bir söyleşide kendisine sorunlan "Neden *Quake III: Team Arena*'yı kendiniz geliştirmeyi tercih ettiniz?" sorusuna şu yanıtı vermiş: "John Carmack bir sonraki oyunumuz için yeni bir teknoloji geliştirmekle uğraşıyordu, biz de oldukça fazla boş zamanımız olduğunu farkettik ve böyle bir projeye giriştik. Genişleme paketi hazırlamak, tam bir oyun hazırlamaktan çok daha az stresli ve oldukça da zevkli bir iş."

Genel olarak düşündüğümüzde, oyunu oldukça heyecanla beklediğimi söyleyebilirim. Daha *Doom*'un yeni çıktığı günlerde başlayan 3D shooter hayranlığım, *Quake III Arena* ile son noktasına ulaşmıştı (tabii *Unreal Tournament*'ın da hakkını yememek lazım, onun başında da az zaman geçirmedik). Şimdi ise benim için bu kadar önemli olan bir oyuna bir genişleme paketi hazırlandığını öğrenmek çok güzel bir duygu. 1-2 aydır unutmaya yüz tuttuğum *Quake* dünyasına yeniden dalmak çok güzel olacak.

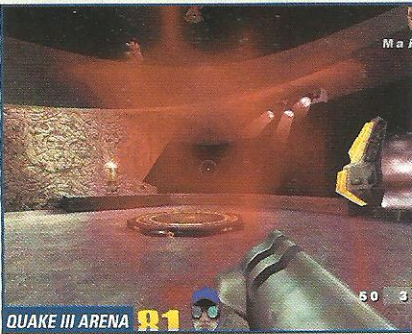
Ufak birer not olarak geçmeyi düşündüğüm 1-2 tane daha genişleme paketi var. *MechWarrior 3: Pirate's Moon* çıktı, belki alıp oynayanlarınız bile olmuştur. Ben açıkçası henüz bakamadım, ama önümüzdeki aylarda belki kısaca açıklayabilirim. Ayrıca *Homeworld: Cataclysm* adlı görev paketini de sabırsızlıkla beklediğimi itiraf etmeliyim. Bu ayı da *Quake III: Team Arena* ile geçirdik, bakalım gelecek ay önümüze neler çıkacak? O zamana kadar kendinize çok iyi bakın... PCG

YAMALAR

UNREAL TOURNAMENT 413: D3D performansı genel olarak arttırılmış; oyuncuların zaman zaman yeşil görünmesi düzeltilmiş; GeForce ile D3D olarak oynarken başlangıçta kilitlenme sorunu ortadan kaldırılmış; last man standing'de oyuna geç başlama hilesi önlenmiş; menüde ilerlemek için artık rakam ve ok tuşları da kullanılabiliyor; rastgele seçilen rakipler de 32 tane arasından seçiliyor (ilk 16 arasından değil)
(UTPatch413.exe)

FORCE COMMANDER V1.1: Dikkat: Bu yamayı yüklediğinizde önceden kaydettiğiniz oyunlar çalışmıyor! Senaryodaki ilerlemeniz ise yok olmayacak (yamayı yüklemeden önce, o anda oynamakta olduğunuz bölümü bitirip kaydederseniz bir daha oynamanıza gerek kalmaz). (FocomUpdate1_1.exe)

SEPTERRA CORE V1.02: Klavyedeki kısayol tuşlarıyla ilgili sorunlar giderilmiş; artık filmlerden birini izlediğiniz zaman ondan önce gelenleri de "açmış" oluyorsunuz; Slave Girl Maya'nın arkadaşlarından bir ya da birkaçıyla yer değiştirmesi problemi de halledilmiş. (Sc102.exe)



QUAKE III ARENA

AGE OF WONDERS V1.36: Bazı ırklardaki Hero suratları artık eksik olmayacak; düşük ayrıntı seviyesindeyken Anarchy ya da Fire Mastery kullanmak kilitlenmeye neden olmayacak. (aow136.exe)

PANDORA'S BOX V1.0A: Bu yama, Pentium III işlemcili bazı bilgisayarlarda alınan "Unable to create DirectDraw surface" hatasını gidermek için tasarlanmış. (Pandora10a.exe)

BATTLEZONE II V1.1: Tüm dünya üzerinde multiplayer olarak oynayabilmenizi sağlıyor; Hauler aracı artık görevini kusursuz yerine getiriyor; SCION 5'teki köprü çok daha kolay yok edilebiliyor;1
(battlezoneiiupdate.exe)

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES V4.43: Yapay zekayı geliştiriyor; proxy server'larda yaşanan sorunları ortadan kaldırıyor. (nfshspatch4_43.exe)

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN V2.02: Ufak tefek düzeltmeler ve ilerlemeler sağlıyor.
(Ts202en.exe)

QUAKE III ARENA POINT RELEASE: Yeni modeller eklenmiş; mod'ları pure olarak oynarken oyun hatalı başlamayacak; Q3Space_CTF adlı iki kişilik bir Q3Tourney6 versiyonu da eklenmiş. (Q3PointRelease_116n.exe)

MAJESTY UPDATE #1: MSN Gaming Zone'da diğer oyunculara karşı oynayabilmek için bu yamayı yüklemiş olmanız gerekiyor. (majestyupdate1.exe)

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA

MULTI-PLAY



Quake efsanesine kalp masajı

Quake III en çok eleştirilen yanlarını bir genişleme paketiyle yamamaya çalışacak. Peki efsaneyi devam ettirebilecek mi?



Söz konusu ciciler'den bir kısmını bu ekranda görüyoruz.

Bu gün gibi hatırlıyorum *PC Gamer*'ın ilk sayısında *Quake 3: Arena*'nın multiplayer ağırlıklı olarak tasarlandığı haberini verdiğimizde, pek çokları bunu "bu bi devrim" olarak nitelemişti. Oysa bu o kadar da radikal bir karar değil, tam tersine bilgisayar dünyasının kurtlarından İd takımınca İnternet'in müthiş potansiyeli göz önüne alınarak yapılmış son derece rasyonel bir seçimdi. Ne var ki aynı müthiş ekip gerçek devrimi yapmayı akıllarından bile geçirmediler. *Quake*'i muhteşem yapan her şeyi koruduklarında yine en mükemmeli oluşturacaklarına inanıyorlardı. Oysa unutmuş oldukları bir şey var gibi görünüyor; *Quake*'i *Quake* yapan en önemli şeylerden biri her zaman yepyeni bir şeylerle birlikte sahneye çıkmasıydı. Babadan kalma modlara, "öldüğünde düğmeye bas ve yeniden başla" türü oynanışa göz kamaştırıcı bir cila çekip piyasaya çıkan *Quake 3*'de çokta yeni bir şey olduğunu iddia edebilecek kimse var mı bilmiyorum.

> Quake'in "Efsane" mertebesinden "Çok İyi Oyun"a düşmesi, id'dekileri bir genişleme paketi çıkartmaya mecbur edecek!

Quake'in "Efsane" mertebesinden bir anda "çok iyi oyun" derecesine düşmesi id'dekilerin kafasına bir şeyleri dank ettirmiş olacak ki pek de adet edinmedikleri üzere bir genişleme paketi çıkartmaya niyet etmişler. Bilin bakalım bu genişleme paketinin ana damarını ne oluşturuyor? Takım oyunu! Yaa! Hey gidi koca Quake. Sen ki 3D shooter'ı 3D shooter yapan, adını duyana önünü ilikleten bir oyun idin, kıytırık bir genişleme paketiyle söküğünü dikecek hallere mi düştün? Millet internet üzerinden takımlara konuşma desteği verme peşindeyken, klanları gerçek klanlar yapacak takım oyunu modları ve etkileşimli araç ve silahlar peşindeyken, ne yapsak satar deyip çıkarsan böyle olur işte. Şimdilik adının mirasını yiyorsun ama "*Quake 4*: Bilmemne"de fos çıkarsa *Tomb Raider*'ın yanındaki yerini alırsın alimallah.

Her neyse gelelim söz konusu genişleme paketinin içeriğine. Dediğim gibi ek pakette takım oyunu modları ana damarı oluşturuyor. Aşina olduğumuz Capture the Flag ve Tournament modlarının yanında Obelisk ve Harvester adlı iki mod daha olacak. Obelisk'te her bir takım karşı takımın sınırları içerisinde bulunan bir dikili taşı yok etmeye çalışacak aynı zamanda da kendi taşlarını savunacaklar. Harvester modu ise hayli ilginç. Bu modda bir oyuncunun ölmesiyle o oyuncuya ait bir şey (mesele bir uzuv) yada onu simgeleyen bir nesne beliriyor rakip takım onu ele geçirmeye çalışırken mevtanın arkadaşlarıysa nesneyi yok etmeye çalışıyorlar. Şimdilik öğrenebildiğim şeyler bu kadar ayrıntılar geldikçe birlikte haberdar olacağız.

Genişleme paketi cila ve göz kamaştırıcı ciciler yönünden de gayet zengin olacak. Yeni silahlar ve yeni karakterler bildiğiniz üzere her genişleme paketinin demirbaşlarıdır id bu geleneği bozmuyor (bozamıyor!) ve bol bol yeni silah ve karakterin müjdesini veriyor. Elbette bir kamyon dolusu yeni harita olacağını söylememe bile gerek yok. Paketimizin ne zaman çıkacağı sorusunun cevabı ise bu günlerde çok duyduğumuz bir cümle "bittiği zaman".

Bu yazıda çok saldırgan bir dil kullandım galiba. Neredeyse bir sövmediğim kaldı ama bir *Quake* hayranı olarak *Quake 3* diye sunulan şeyi asla hazmedemedim tıpkı *Tiberian Sun* denen boyalı hurdayı hazmetmediğim gibi. Şimdi bir genişleme paketiyle *Quake* tazelenmeye çalışılıyor ama beyhude. Bir genişleme paketiyle *Quake 3: Arena* asla yeni nesil bir multiplayer shooter olamayacak. **PCG**



Ne yani Cüneyt kullanmışda ben

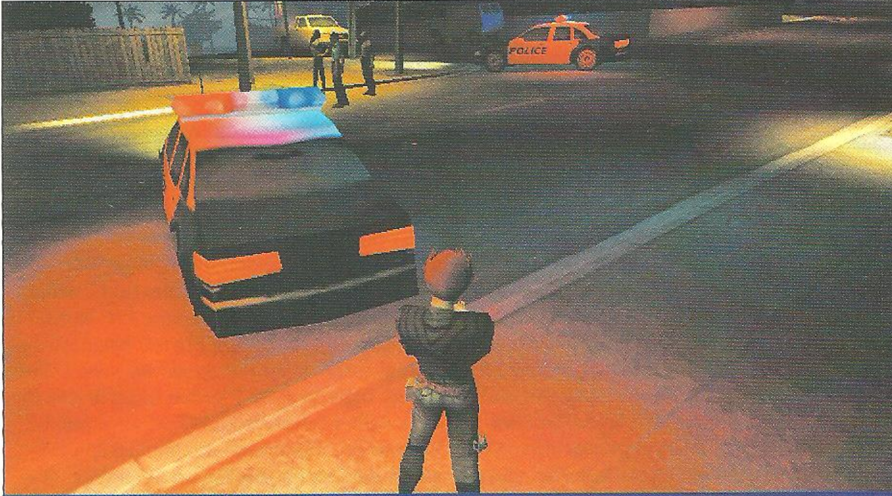


GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

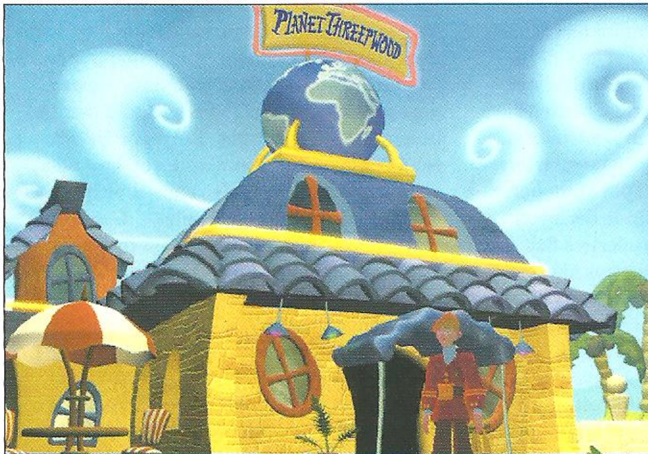
Guybrush geri dönüyor...

Tahmin edeceğiniz gibi bizim muzip Guybrush yine ayak işleriyle uğraşıyor ve ortalığı birbirine katıyor.



Dave uzun bir geceye başlamadan önce...

Evet, başlıktan da anlayabileceğiniz üzere *Monkey Island* serisi *Escape From Monkey Island* ile dörtleniyor. Şu anlık elimizde LucasArts'ın sitesindeki basın bildirisinden başka bir şey yok. Kısaca oyunun konusuna deyinmek gerekirse, Guybrush ve müstakbel eşi Elaine Marley-Threepwood balayından sonra Melee adasına geri dönerler. Ama o da ne? Elaine'in öldüğü ilan edilmiş ve malikanesi için yıkılma kararı alınmıştır; ayrıca Elaine'in boşalan valilik koltuğuna oturmak için art niyetli Charles L. Charles adaylığını koymuştur. Elaine yeni bir seçim kampanyası için kolları sıvar. Tahmin edeceğiniz gibi bizim muzip Guybrush yine ayak işleriyle uğraşıyor, esprileriyle hasımlarını çılgına çeviriyor ve ortalığı birbirine katıyor. En büyük kozları ise aklı (!) ve suyun altında on dakika nefesini tutabilme yeteneği. Her zamanki gibi laf (veya gaf mı demeliyim?) ebesi kahramanımız kara büyü olayına bulaşmayı ve garip oyuncakları kurcalamayı ihmal etmiyor. Bakalım Guybrush bir kez daha Karayipler'e barışı getirebilecek mi? Sanırım bunu öğrenmek için sonbahara kadar beklemek sorundayız.



. Anlaşılan Guybrush, Arnie ve Sly'ın yolundan gidiyor...

Bu güzel haberden sonra şu aralar en çok takıldığım oyundan biraz bahsedeyim, yani *The Devil Inside*'dan... Bu ay incelemesini yaptığım için fazla derinlere inmeyeceğim. Oyunun yakaladığı atmosfer ve kurgusunun üzerine kurulu olduğu konsept gerçekten etkileyici. Doğaüstü olaylarla ilgilenen bir televizyon kanalı ve reyting için zombi avına çıkan sıradışı bir kimlik. Aynı zamanda içinde hem iyiyi hem kötüyü barındıran bir kahraman; tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi. Dave ve Deva'nın karizmatik tavırları oyuna apayrı bir hava katmış.

Alone in the Dark'ın yaratıcısı Hubert Chardot'un *The Devil Inside* üzerindeki etkisi tartışılmaz. Chardot yapılan bir röportajda diyor ki: "Doğrusunu söylemek gerekirse hep film senaryoları yazmak istemişimdir ama kısmet oyunlardan yanaymış. Bence 'oyun medyası' için yapılabilecek her şey temelde teknolojiye dayanıyor. Özel efektlerin uygulanması, bir kapının bir anahtarla açılması gibi normal efektlerden daha kolay bir hale geldi. Bence web teknolojisinin sunduğu yeni imkanlarla ve grafik kartlarının çok hızlı bir şekilde gelişmesi sayesinde oyuncuyu gerçekten interaktif bir dünyaya dahil edebiliriz. Bence ufukta bir devrim gözüküyor. Bu medyanın bir sonraki adımı oyunculara sanal alemde acı, üzüntü, öfke gibi duyguları tattırmak olacak."

> Web teknolojisinin sunduğu yeni imkanlar ve hızlı grafik kartları sayesinde oyuncuyu interaktif bir dünyaya dahil edebiliriz.

Biliyorum, incelemede bahsettim ama bir kez daha söylemeden edemeyeceğim. Oyunun yaratıcısı Hubert Chardot, *Devil Inside*'ın kameralarını yerleştirirken birçok filmden etkilenmiş. Bunların arasında büyük usta Stanley Cubrick'in *Shining*, David Fincher'ın *Seven* ve Brian De Palma'nın *Scarface* filmlerini sayabiliriz. Bence de oyunun atmosferi *Seven*'ı bir hayli çağrıştırıyor. Özellikle ışığın kullanımındaki minimalist yaklaşım ve mekan seçimi ister istemez bana filmi hatırlatıyor. Onu bunu bilemem ama Fransızlar marjinal tarzlarıyla bir kez daha hedefi 12'den vuruyor.

Sanırım bu aylık da bu kadar... *Omikron: Exodus*'un yapım süreci büyük bir hızla devam ediyor. *Time Machine* için gözümüz yollarda kaldı ve *Escape From Monkey Island* için daha çok var. Film festivali bitti ve havalar ısındı. Oyun incelemek çok daha zor bir hale gelecek. Neyse ki klimalar var. Görüşmek üzere...

PCG

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN · AKSİYON



Posche Unleashed... Hem de ne Unleashed!

Silah, Bomba, Terörist, Railgun... Sonunda kendimi 3D Shooter'lardan kurtardım ve yine hız yapmaya karar verdim!



Aranızda hiç kaza yapmadan araba kullanmayı öğrenen var mı?

Merhabalar aziz *PC Gamer* tutkunları. Oyungezeriniz bu ay tilki gibi dönüp dolaşıp kürkçü dükkanına, yani otomobil yarışları oyunlarına geri döndü, çünkü EA'in kaçık programcıları yine aklımı(zı) oynattıracak bir şaheser ile arzı endam ettiler: *Need For Speed 2000 Porsche Unleashed*... yani Türkçe anlamı ile: Hız Gereksinmesi 2000 Porsche Salıverildi !!! Evet, oyun bu birebir Türkçe çeviriyi hakeden herşeye sahip. Aylardır sürekli 3D shooter ve Aksiyon incelemek ve yazmaktan ofiste dizlerime kadar kana batmışken, sonunda dikkatimi silahlardan alıp direksiyon ve vites koluna çekmeyi başaran bir oyun ile nihayet müşerref oldum. Ne mutlu bana. *Need For Speed* serisinin PC yarış oyunlarındaki tartışmasız hakimiyetini kabul eden herkes gibi ben de, hiç ama hiç (salise bile) düşünmeden bu oyunu aldım (hayır hayır üstüne atladım!) ve aldığım günden beri de deli gibi oynamaktayım. Daha *High Stakes*'i bile zamansızlıktan dolayı tam olarak bitirmemişken bir de bu Porsche olayı çıkınca, gerçekten *Quake III, Half-Life* ve sülalesinin pabucu anında dama atıldı. *Porsche 2000*'in daha önce İnternet'ten indirdiğim demosunu oynarken zaten full sürümünün neye benzeyeceğini çok rahat tahmin etmiştim. Ama yine de full sürüm tahminlerimi de aştı ve düşen çenemi elimle kapatmak zorunda kaldım. Özellikle de Porsche tarihinin anlatıldığı belgesel bölümünü görünce kendi kendime şunu söyledim: "Hoca, bu adamlar artık iyice abarttılar yaa..." Her ne kadar gerçek hayatta Porsche sahibi bir arkadaşım olmasa bile, kendim şahsen bir Porsche hayranı olarak, elimdeki maketlerin planlarından ve otomobil dergilerindeki incelemelerden yaptığım karşılaştırmalarda oyundaki fizik modellemelerin neredeyse 0 hata ile yapıldığını görünce EA'a bir defa daha saygı duydum. Hani bazı oyunlar vardır ya öve öve bitiremezsiniz ve içinizden oyunu yapan firmadaki programcılara e-mail ile: "Yav abi, Vallahi ben size acayip hayranım. Nası oluyo da yapıyonuz böyle güzel oyunları" filan gibi bir takım mesajlar atmak gelir, işte *Porsche 2000* için de ben böyle bir şeyi kesin yapacağım. (Aynı şeyleri, *Diablo*'nun müziklerini yapan vatandaşa da söylemek istemiştim ve hala da istiyorum.) Her yeni yaptığı *Need For Speed* oyununda, bir öncekine göre kendini tekrar tekrar aşan EA, *Porsche Unleashed*'de önceki serilerdeki pek çok bug'ı gidermiş ve özellikle de otomobillerin kontrollerini çok gerçekçi bir hale getirmiş. Oyunda gerek spin atan, gerekse kaygan zeminde ilerleyen araçların kontrolleri ve fizik modelleri sanki bir uçuş simülasyonu özeni ile tasarlanmış. Öyle ki artık hiçbir otomobil modeli standart bir yol tutuşa veya aldatıcı akselerasyonlara sahip değil. Yani artık otomobiller asla *NFS High Stakes*'deki gibi yola vakumlanmış bir şekilde gitmiyor. Otomobilin cinsine ve modeline göre herşey çok farklı. Bunu denemesi ise çok kolay; bir yarışı Porsche'un 60'lı modellerinden birisiyle oynayın. Hemen ardından da aynı yarışı son model turbolardan birisi ile tekrar oynayın ve aynı hareketleri yapmayı deneyin ve komediyi seyredin. Biz bunu ofiste multiplayer olarak denedik. 6 yarış delisi editör, köy yolunda GT-1'lerle birbirimize girdik ve ağaçlara çarpıp spin atmaktan yarışı bitiremedik ama yine de böylesi bir gerçekçilik inanılmaz eğlenceliydi. Biz multiplayer oyunlarımızda *Need For Speed* serisini illa ki "Carmageddon tadında" oynadığımız için ben ve Mehmet'ten başka hiçbir *PC Gamer* editörü arabaların kontrollerinin ne kadar gerçekçi olduğunun farkına varamadı. İşte size saatler süren bir *PC Gamer* editörler arası Grand Prix'inden bir diyalog:"Burak! Bak bak benim Boxter nasıl savruldu viraja hızlı girince... Burak: Neee viraj mı? Nerde? Güümmm!... Ancak bize böylesi eğlenceli saatler yaşatan *Need For Speed Porsche Unleashed*, diğer tüm *NFS*'lerden farklı olarak bir kere daha gösteriyor ki, PC'deki otomobil yarışlarının daha rahat oynanması için bütçenizi delerek bir direksiyon kiti (tabi ki Force Feedback özellikli) almak zorundasınız, çünkü *Porsche Unleashed* gibi bir oyunun tadını inanın başka hiçbir kontrol aracı ile tam olarak çıkaramazsınız. Böylesi övgülerden sonra artık biraz da "mükemmel oyun yoktur" atasözünden yola çıkarak, Niid For Sipiid 2000 Porş Anliişt'in birkaç ufak hatasını hatırlatayım. Öncelikle ilk gözüme çarpan hata tabi ki tüm yarış oyunlarının kronik rahatsızlığı olan hasar modellemesi. Bu oyunda da doyurucu bir hasar modellemesi maalesef bulunmuyor. Oysa ki ben duvara 250 km/h ile çarpınca sadece sağ farın kırılmasından başka şeyler de beklerim. Öyle bir hasar sistemi tasarlanmalı ki, yarışa devam edememe durumunuz bile olmalı. Aynı sistemin benzerini *FIFA 2000*'de topallayan futbolcularda görebiliyorken neden NFS'lerde bu mantık bulunmaz, anlamak güç. Bir diğer NFS bug'ı ise direksiyon turlarının yine çok kısa oluşu ve pek çok hızlı girilen virajlarda yaşanan kaçınılmaz savrulma ve çarpmalar. Gerçekçiliğe bu denli önem veren EA bunun bir çaresine kesin olarak bakmalı. Her ne kadar ABS ve Traction Control sistemlerini kullanmayı denediysem de pek bir farklarını göremedim. Bu eleştiriler asla ağır değil, çünkü bu bir EA oyunu! Sonuç olarak kısaca diyebilirim ki; süper manzaraları, muhteşem Porsche modelleri, inanılmaz hızlı ve ayrıntılı grafikleri ve çok gerçekçi kontrolleri ile NFS, yine o bildiğimiz NFS! **PCG**

> Porsche Unleashed'de tüm kontroller çok gerçekçi yapılmış. Bunu farkedemeyen arkadaşlarım yarışlarda plakamı okudu!



AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER

3D ACTION · MODLAR · DEATHMATCH · KLANLAR · TRENDLER

Bağımlılık

Uzun zamandır görmediğim bir arkadaşımla teröristlerin koyduğu bombayı defuse etmek için uğraşırken sohbet ediyorduk.

Tam olarak bundan 10 sene önce hoş bir hayalim vardı. O zamanlar küçük bir ortaokul öğrencisi olarak okula gitmek ve ders çalışmak dışında bir sorumluluğum yoktu – eh, zaten oldukça zeki olduğumu düşünüp çok fazla ders çalışmamın gerekmediğini düşünürdüm. Benim için yaşamanın verebileceği en büyük ve tek haz sahip olduğum 1MB upgrade'li Amiga idi. Özellikle okul sezonu boyunca zorunlu olarak uzak kaldığım Amiga'm ile yaz tatillerinde rahatlıkla hasret giderirdim. Kesinlikle doğru hatırlıyorum ki, bir yaz tatilinde tam 1 ay boyunca düzenli olarak sabah saat 8'de kalkıp akşam 12'ye kadar Amiga oyunları oynamıştım. Banyo yapmak, markete gitmek, hatta yemek yemek bile zaman kaybıydı benim için. Ancak bu 1 aylık partim, baktığım herşeyi çift görmemden dolayı göz doktorunda son bulmuştu. Benim için hala kutsal olan *PP Hammer, Wings, Another World, Kick off, Lotus, No Second Prize, Sensible Soccer*, ve saymakla bitiremeyeceğim birçok mükemmel oyun rüyalarıma girerdi, ve elbette tüm dünyamın oyunlardan oluştuğunu göze alırsak, hayallerimínde oyunlar ile ilgili olması oldukça mantıklı.

Dikkat etmiş olabilirsiniz, eskiden Amiga sahibi olan herkes, bununla çok fazla övünür (sözlük anlamı bakımından övünmek kelimesini burada kullanmak doğru değil ama bu duyguyu tam olarak anlatacak kelime bulamadım) ve benim gibi onlarında Amiga'larıyla geçirdikleri zaman unutulmaz ve kutsaldır. Bunun belki sebeplerinden biri de, o zamanlarda bilgisayarın bir ihtiyaç değil de, sanki lüks oluşuydu. Bilgisayar sahiplerinin sayısı çok az idi. Amiga ile geçirdiğiniz mutlu anları paylaşacak kimse bulamıyordunuz, bunun sonucu olarak Amiga gözünüzde her geçen an daha özel ve kutsal hale geliyordu.

Küçük olmamdan dolayı oyunlar dışında birşeyler düşünmeye gerek duymadığım için o zamanlar bunların farkında değildim. Bu güzel anları paylaşacak birilerinin ihtiyacını duyuyor, benim gibi düşünen birini göremeyince ben de hayal kurmaya başlıyordum. Buna göre, cennete gittiğimde bütün insanlar orada toplanacağı ve benim de istediklerimi yapabilme hakkım olduğu için, milyonlarca insanı toplayıp birçok oyunun turnuvasını ve liglerini yapıp, hep birlikte oynayacaktık. Böylelikle hem çok güzel zamanlar paylaşacak hem de bu hayatta en yetenekli olduğum konulardan birini gösterebilme şansına sahip olacaktım.

> Bir shooter olarak bu ay internette Counter Strike modu dışında biraz da Soldier of Fortune oynadım.

Olgun birisi olarak belki biraz komik bulunsa da, bu hayal hala bende tatlı duygular uyandırabiliyor. Son bir aydır oldukça mutlu, kafası karışık ve yorgunum diyebilirim. Mutluluğumun sebebi, küçüklüğümdeki bu hayalin kısmen gerçekleşmesi. Son bir aydır internette *Counter Strike* oynuyorum. Bu oyun sayesinde birçok mükemmel insan ile tanıştım. Karşınızdakilerin düşünebilen insanlar olması ve bu anları onlarla paylaşıp etkileşime girmek, bunları soğuk dijital kısım ile paylaşmakla kıyaslanamaz. Özellikle Denizli'den Marsec nick'li Erdem var ki, onu sadece görmek bile suratımda bir gülümsemenin oluşmasına yetiyor. Kendini bilir edasıyla olmadık zamanlarda söyledikleri beni şaşırtıyor ve güldürüyor. Ancak bu işi her zaman ki gibi biraz abarttım sanırım. Bu 1 aylık sürede, gündüzler dışında yaklaşık 7-8 geceyi uyumak yerine *Counter Strike* oynayarak geçirdim. Bunun sonucu olarak rüyalarımda gördüğüm herşey bu oyun ile ilgili idi. Mesela uzun zamandır görmediğim bir arkadaşım ile rüyamda elinde bir yarı otamatik silah ile teröristlerin koyduğu bombayı defuse etmekle uğraşırken sohbet ediyorduk. İşte yorgunluğumun sebebi de bu olsa gerek. Yine de bir ayımı bu şekilde geçirmekten oldukça mutluyum ve birçok insanın bunu hiç yaşamamış olduklarını düşünüyorum. Eskisi kadar yoğun olmasa da *Counter Strike* oynamaya devam edeceğim.

Bir shooter olarak bu ay *Counter Strike* dışında biraz da *Soldier of Fortune* oynadım. Küçük yaştaki çocuklar için sakıncalı olan bu oyunu pek sevmedim; elbette ki vahşet unsurları içermesinden dolayı değil, ama bu vahşeti de tamamen abartılı buldum. Oyunun yapımcı ekibinden bir tasarımcı, bunu, "Gerçekte bir insanı vurursanız doğal olarak kan çıkar" şeklinde savunuyordu. Evet, bu doğru, kimsenin buna itirazı yok. Ancak birisini 9 mm.'lik bir cisim ile vurduğunuzda litrelerce kan "foşş" efekti ile boşalmaz. Veya birisi bacağından vurulduğunda gövdesinin her yanından – göğsünden, boynundan, başından kanlar çıkmaz. Ayrıca birisini vurduğunuzda insanlık dışı korkunç sesler çıkartıyor. Bunlar bence tamamen abartı ve dikkat çekmek amaçlı. Oyundaki bu vahşet opsiyonunu pasif hale getirirseniz, oyunun 3D shooter niteliğinde oldukça zayıf olduğunu görürsünüz. Günümüzdeki birçok 3D shooter'da kan ve vahşet unsurları var, bu doğru, ancak 3D shooter vahşet demek değil. Sanırım hiç kimse shooter'ları kan ve vahşet görmek için oynamıyor.

En iyisi ben *Counter Strike*'a bıraktığım yerden devam edeyim. Gelecek ay daha dinç gözlerle görüşmek üzere... PCG



Counter Strike takım anlayışı niteliği ile bağımlılık yaratıyor.

ÜMİT ÖNCEL

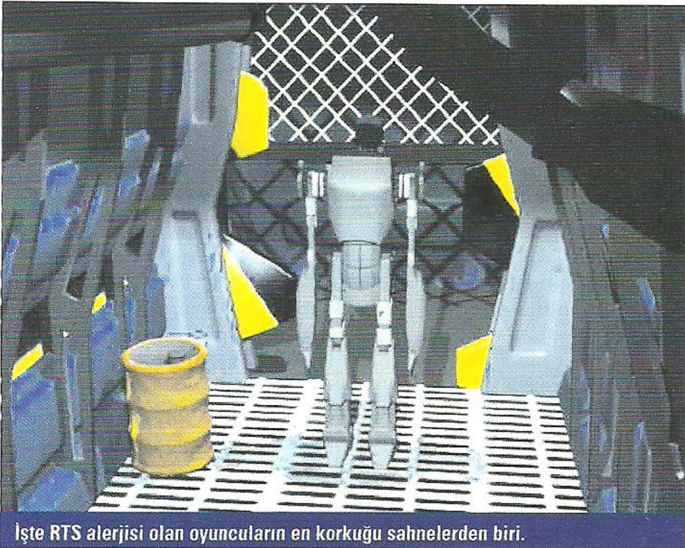
MASAÜSTÜ GENERALİ

STRATEJİ OYUNLARI · SAVAŞ OYUNLARI · TAKTİK SAVAŞ



RTS Nereden Nereye?

Warcraft 1'i ilk oynadığında 15 yaşında olan biri şu anda tam 24 yaşında. Biz oyuncular yaşlansak bile, Warcraft hep genç kalacak!



İşte RTS alerjisi olan oyuncuların en korkuğu sahnelerden biri.

Real-time strateji için en popüler PC oyun türü demek belki bazılarınıza biraz fazla iddalı gelebilir ama türün başarılı örneklerinin kırdıkları satış rekorları ve gösterilen büyük ilgi en azından çok popülerlerinden biri olduğunu ortaya koyuyor. Herşey *Warcraft* ile başlamıştı. Yanlış hatırlamıyorsam 1991 yılının en büyük patlamasını orc'larla insanların savaşını konu alan bu oyun yapmıştı. Aradan tam dokuz yıl geçmiş. Dokuz yılda insanların hayatlarında inanılmaz gelişmeler olabiliyor. Örneğin bu oyunu ilk oynadığında 15 yaşında olan biri şu anda tam 24 yaşında. Muhtemelen üniversiteyi bitirmiş, belki de çoluk çocuğa karışmış bile olabilir.

Böylesine uzun bir sürede insan hayatındaki inanılmaz değişimleri göz önüne aldığımızda, ortaya şu anda hala dokuz yıl öncekinden pek de farklı olmayan real-time strateji oyunları oynadığımız gerçeği çıkıyor. İlk *Warcraft*'ı hatırlayanlar, oyundaki kaynak yönetimi, birimlerin üretilmesi ve geliştirilmesi, şehir planlama ve kurma gibi konuların o dönem için nasıl devrimsel bir atılım olduğunu anımsayacaklardır. Peki şu anda real-time strateji oyunlarının durumu nedir? Doğruyu söylemek gerekirse ne yazık ki pek de farklı değil. Hala bizi başında haftalarca tutabilen örnekleri çıkıyor olsa da insan bir ay önce oynadığı oyunu daha da ileriye götürmüş örnekler görmek istiyor.

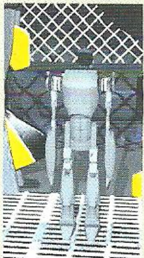
Türün başarısız örneklerinden bahsetmek istemiyorum. Benim asıl sorunum başarılı örnekler olarak kabul ettiğimiz oyunlarla ilgili. Her geçen gün grafik motorlarını daha da geliştiriyorlar. Çok daha süslü ve renkli grafiklerle ortaya çıkıyorslarda benim için grafikler her zaman geri planda kalmıştır. Grafikler atmosfer yaratmak için az çok önemli olsa da, bir oyunun derinliğini ya da oynanabilirliğini çok az etkiler. Real-time stratji türüne ait olmasa da buna en güzel örneklerdn biri geçtiğimiz günlerde piyasaya sürülen *Thief II: The Metal Age*. Oyunun incelemesini okuduysanız %89 gibi yüksek bir not aldığını görmüşsünüzdür. Bir FPS (S=sneaker) oyunu olması nedeniyle *Thief II*'nin en güçlü yanlarından birinin de görsel yönü olması gerekir ama incelemede de belirtildiği gibi oyunun en zayıf yönü grafikleri. Buna rağmen bu ayın en önemli oyunlarından biri olma payesinden hiç bir şey kaybetmiyor.

> Diplomacy'deki yapay zeka seviyesi "bir gün gelecek bilgisayarlar dünyaya hakim olacaklar" paranoyasını ortadan kaldırıyor.

Bana kalırsa görselliğin bu denli önemli olduğu bir türde bile modası geçmiş grafiklerle başarılı olabiliniyorsa, RTS türünde grafiklerinin muhteşem olması bir oyuna çok fazla bir şey katmaz. Tabii ki kimse muhteşem grafikli, çok derin ve sürükleyici bir RTS oyununa itiraz edemez ama tek gelişme grafikse bence ortada bir yaratıcılık sıkıntısı var demektir. Konuların giderek daha çok birbirine benzediği, oyuna derinlik katan kaynak yönetimi ve geliştirme özelliklerinin niteliği değil, sadece çeşitleri arttırılarak yenilik getirmeye çalışan ve süslü grafiklerle piyasaya sürülen RTS oyunlarında artık daha radikal değişiklerin zamanı geldi.

Aslında bu konuda iyi niyetli çabalara da rashyoruz fakat bu çabalar, bana göre "işte bu!" dedirtecek seviyede olmaktan uzaklar. Örneğin *Age of Empires* gibi oyunlardaki diplomasi seçeneği aslında oldukça mantıklı. Bir uygarlık yönetiyorsunuz ve diğer uygarlıkların hepsine karşı aynı duyguları besliyor olmazsınız. Düşmanlarınızın yanı sıra müttefiklerinizin de olması gerekli. Ne yazık ki diplomasi de yeterince etkili kullanılamı-

World Wide Oyun Tasarımı

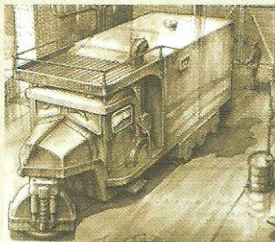


Bu ay iki sayfamızı da oyunları eleştirmeye ayırdık. Tabi ki eleştirmek en kolay iş. Eğer siz de benim gibi özellikle RTS oyunlarının gidişatından memnun değilseniz iş başa düşüyor. Buyrun internetteki oyun tasarımıyla ilgili bazı siteler.

http://www.gameprogrammer.com
Oyun programcılığı ile ilgili bir site. Programlama örnekleri ilginç.

http://www.igdn.com
Uluslararası oyun geliştiricileri birliğinin resmi web sitesi. Çıkarttıkları The Cursor dergisi hakkında bilgiye de buradan ulaşabilirsiniz.

http://www.artschool.com/
İşi okulandan öğrenelim diyenler için 20 yıllık geçmişe sahip olan bir yeni medyalar okulu.





http://www.twilightsoftware.com/age/
Bir oyun geliştirme firmasının sayfası. Buradan kullandıkları motor hakkında bilgi edinebilirsiniz.

http://crystal.linuxgames.com/
Pek çok platformda çalışabilen ücretsiz bir 3D oyun motoru üreticisinin sayfası.


Emektar oyunumuz *Warcraft*'ta kalemizi korumak için az mı uğraşmıştık!

yor. Genellikle diğer renkteki uygarlığa (ya da oyuncuya) karşı tutumunuzu belirlemek "dost", düşman" ya da "yansız" olmaktan öte olmalı. Zaten oyunlardaki bu diplomasi olayı daha çok kalabalık ve kontrol edilmesi zor ordularınız olduğu zamanlarda, gözünüzden kaçmadan şehrinize girmeye çalışabilecek düşman ordularına hemen tepki vermeye ya da ordunuzun yakınında zararsızca geçmekte olan müttefik bir köylüye yanlışlıkla saldırmanızı önlemek için kullanılıyor. Yani bir çeşit yapay zeka kontrolü. Ama bunun yerine *Imperium Galactica*'da olduğu gibi daha etkileşimli görüşme seçenekleri olmasının oyunu ne kadar geliştireceğini düşünsenize. *Imperium Galactica*'da ki çaba da ne yazık ki yeterli değildi. Oyun geliştiricileri yapay zeka konusunda devrimsel atılım yapıyorlarsa da, bunlar daha çok bir botun o anda kendisine ateş ederek gelen rakibe karşı ne yapmayı tercih edeceği gibi aksiyona dayalı konulara ağırlıklı oluyorlar. Daha stratejik kararlar vermek için insanların duygu ve düşüncelerini örnek alacak diplomatik ilişkiler gibi konularda yapay zekayı geliştirmek ikinci planda kalıyor. Bunun sebeplerinden belkide en önemlisi kendi yapay zeka gerçekliğini yaratmanın daha kolay olması. İnsanların günlük hayatta çok karmaşık durumlara, karmaşık sonuçlardan geçerek, basit bir karar vermesi henüz PIII 600'lerimizin, 128MB RAM'lerimizin kapasitesinin biraz ötesinde kalıyor.

Bunun en acıklı örneklerinden birini *Diplomacy*'de görmüştük. Karşıma altı tane devletin başına geçecek bot aldığımda, onların düştükleri durumları üzülerek izlemiştim. Hatta bu yapay zeka seviyesi "bir gün gelecek bilgisayarlar, *Terminator* filmindeki gibi dünyaya hakim olacaklar" paranoyasını gülümseyerek hatırlamam yol açmışlardı. Yapay zeka gelişmeleri bu şekilde giderse bilgisayarların dünyaya hakim olmaları zor. 10 yaşındaki bir çocuk bile onlara, ellerindeki süper lazer silahını yere bırakmaları konusunda ikna edebilir. Olsa olsa *Quake* türü oyunların yapay zeka seviyesi abartılır ve sokak aralarında kendi başlarına terör estiren, PIII çipli robotlar dolaşır (eğer dergideki *Quake* yazılarını ve Ahmet'in köşesini takip etmişseniz böyle bir durumda onlara karşı ne yapmanız gerektiğini de zaten biliyorsunuzdur).

RTS'lerdeki tek tük olumlu gelişmeler konusuna dönecek olursa, özellikle *Tzar: The Burden of the Crown* aklıma geliyor. Tabii ki grafik olarak başarılı bu oyun aslında diğer örneklerinden çok da farklı değildi. Gene şehrinizi kuruyor, üniteler üretiyor ve onları geliştiriyordunuz. Fakat atlanmaması gereken nokta *Tzar*'daki experince point (tecrübe puanı) uygulamasıydı. Masaüstü FRP'si oynayanlarınızın yakından tanıyacağı bu uygulama, karakterlerin yaptıkları işlere göre tecrübe kazanmasına ve bu tecrübeleri matematiksel bir hale getirip, belli bir seviyeden sonra karakterinizin bazı özelliklerini geliştirmesini sağlar. Bilgisayar FRP'lerinde uzun zamandır kullanılan bu uygulama sayesinde bir karakter olumlu işler yaptıkça tecrübesini hayata dökerek, bazı işleri daha iyi (ya da daha yüksek ihtimalle) başarabilir.

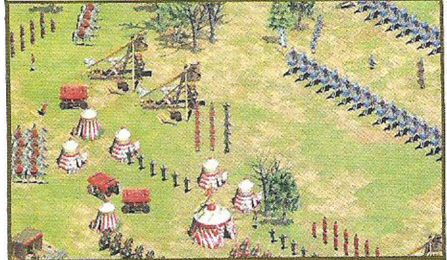
Tzar'da kullanılan Tecrübe puanları (kısaca XP) işte tamamen bu mantıkla yola çıkarak oluşturulmuş. Bir karakter üretiyorsunuz ve önce onu çalışma alanındaki yapay düşmanların üzerine salıyorsunuz. Burada kendi yeteneklerini ve kullandığı silahı daha iyi tanıma fırsatı bulan savaşçı artık daha tecrübeli. Daha sonra oyunda sıcak temaslar başlıyor. Bu sefer az çok tecrübe kazanmış adamlarınızı düşmanın üzerine salıyorsunuz. Ölenler ölüyor ama savaştan sağ çıkanlar artık eskisi gibi değil. Savaşa girmeden öncekine oranda daha da tecrübeliler. Bu sayede artık RTS oyunlarında birlik türünün özelliklerinin yanısıra bir de ne kadar tecrübeli olduğu önem kazanıyor. Normalde örneğin 100 altına ürettiğiniz basit ama tecrübelki bir asker, rakibinizİn 1000 altına ürettiği çok güçlü ama tecrübesiz bir yaratığı tek başına alt edebiliyor. Bu XP sistemi sayesinde hiç bir askeriniz "harcanabilir bir kahraman" değil. Ne kadar uzun yaşarsa, bir sonraki savaştan sağ çıkma ihtimali o kadar artıyor. Bunun yanı sıra ordunuzun ne kadar kalabalık olduğu değil ne kadar nitelikli olduğu bu sayede ön plana çıkmış oluyor.

Bir RPG (role-playin game) oyunun temel özelliği olan bu XP olayının, RTS'ye olumlu bir gelişme kattığı doğru. Umarım geliştiriciler benzer atılımlarla RTS'ye başka yenilikler de getirirler ve her seferinde aynı oyunu oynuyormuş hissine kapılmadan bir oyunun zevkine varabiliriz.

PCG

FARK GÖREBİLİYOR MUSUNUZ?

İşte gelmiş geçmiş en önemli real-time strateji oyunlarından bazıları. Eminim ki hepsini şöyle ya da böyle görmüşsünüzdür. Biraz hafızanızı zorlayın bakalım, görünüşleri dışında aralarında ne kadar büyük farklılıklar var? Hepsi bir diğerinin benzeri olmaktan öteye geçebiliyor mu?


Age of Empires


Starcraft


Theocracy


Tzar


Warcraft

UĞUR ULUDAĞ

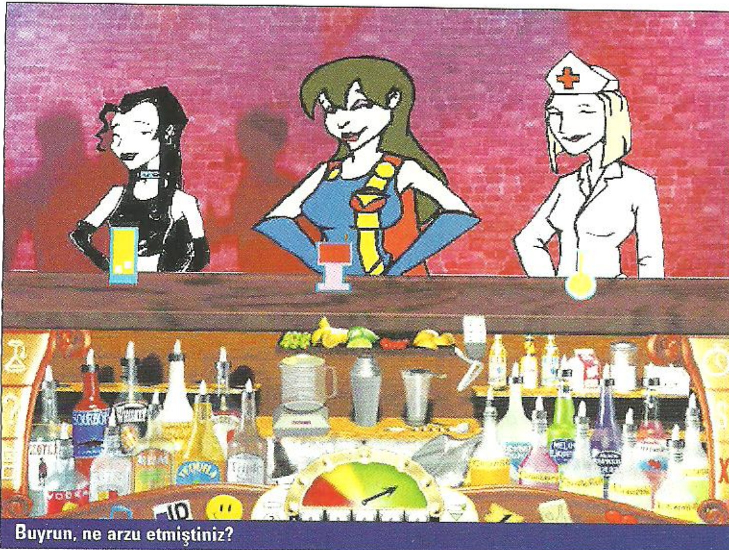
MECBURİ İSTİKAMET

HAVA VE YOL DURUMU · SOL ŞERİT



Ben içkicinin sanal olanını severim;

Barlara gitmek ve orada güzel insanlarla tanışmak mı? Bu bana hiç te ters değil! Ayrıntılar aşağıda.


Buyrun, ne arzu etmiştiniz?

Herşeyden önce, "bana ters" köşesine gösterdiğiniz yakın ilgi için sonsuz teşekkürler.. Siz bu satırları okuduğunuzda ben çok çok uzaklarda olacağım. Aslında "siz bu satırları okurken *www.banaters.net* ziyaret edilebilir durumda olacak" diyecektim olmadı. Neyse, tekrar teşekkürler.

İnsanın maymunun aşamalarından biri olduğu varsayımından yola çıkarsak, kuşkusuz, maymunun geldiği bu noktaya şaşırmamak elde değil. Ya da başka bir deyişle, gelin hep beraber bakalım, şu bilgisayar denen şey, bizi nasıl da maymun ediyor? Öncelikle "sosyal yaşam" denen şeyi unutturduğu ileri sürülen tezler arasında. Gerçi bu "tez" olmaktan çıkıp benim yaşamımın bir parçası haline geldi ya neyse. Ne zamandır arkadaşlarla şööle bi bar, pavyon ortamına takılamıyordum mesela. Ama neyse ki imdadıma "*Last Call* - Last Kol" denen oyun yetişti. Kendimi birdenbire Menhettın'ın en sağlam caz barlarından birinde hem de barmen olarak buldum. Bulmakla da kalmayıp bunun keyfini çıkardım, gelen müşterilerin yaşının tutup tutmadığını kontrol etmek için onların aydi'lerini (kafa kağıdı) sordum. Tipini beğenmediğim, badigarddan her nasılsa sıyrılıp içeri girebilen adamları kapı dışarı ettim. Problem çıkarana, tıpkı hemen her barın önünde rastladığımız, "damsız almıyoruz" cümlesi dışında cümle kuramayan kıropop-badigardlarımızdan birini çağırarak doğru yolu (ekzıt) gösterdim. Sadece hafta sonları bara uğrayabilen o sarışın hemşireye kur yaptım. Bunların yanında en önemli şeyi unuttum elbette. Müşterilerimin istedikleri içkileri hazırlamayı. Bu beni fazlasıyla üzdüyse de, dinlediğim o caz saundundaki müzikler, o bluuzlar (bluz- yani blues, yani bayan gömleği manasında diil taaam mı?), o güzel atmosfer yanıma kar kaldı. Bu arada sık sık ta "ben napıom abi?" biçimindeki sorular da aklıma gelmedi diil.

> Tipini beğenmediğim, badigarddan her nasılsa sıyrılıp içeri girebilen adamları kapı dışarı ettim.

Ama yine de, bu hafta oynadım Elyıns Versus Pıredeçırs gözönüne alındıında, daha insani ve sanki daha bi hayatla içiçe geliyor. Ööle ya, bi sürü elyıns'ın kanlısı Sigorni Vivır olcaama, adı sanı bilinmemiş, ya da sadece benim gerçek ismimle Menhettın' da boy gösteren bir barmen olmak sanki daha akıl kârı gibi. Yani monitör karşısında maymun olma olasılığının oran olarak farkından bahsediyorum elbette. Yaşlandıkça daha mı duygusal oluyorum nedir? Artık monitörde daha önce filmler, çizgi roman ya da çizgi filmler dışında bana hiç aşinalığı olmayan bir sürü yaratığı öldürmek bana pek de manalı gelmemeye başladı. Ööle ya, bir filmde, Pol Niyumın (Paul Newman yazıldıını biz de biliyos !!!) şööle demişti: "İnsanlar dururken kağıtlarla oynamak çok saçma". Belki de bu bilgisayar oyunları denen hikayenin bize sağladığı bu: Ahlak kavramımızda yeni bir aşama. (Ya da maymun hala evrimine devam ediyor). Arkadaşım Atilla'nın (reklama gel reklama) bir internet kafesi var Bakırköy'de (Planet Cafe). Orada oyun oynayan hemen her yaşta insanları görüyorum. Millet birbirini vuruyor arkadaş delirecem. Eyc of Empayırs oynayanlar bile sinsi sinsi medeniyet kurup (sinsilik ve medeniyet kavramı ne denli birbiri ile uyuşur bilemem), sinsi sinsi keşifler yapıp, yine sinsi sinsi birbirlerinin ocağına incir ağacını dikiyorlar, nerde kaldı sosyalleşme. Tabi canım haklıyım, ben sokakta Lara Croft gibi gezen ablalar tanıyorum, gerçi benim tanıdıklarım daha çok Lara KIROft ya neyse. Vallahi bizi maymun etti bu bilgisayar.

Biraz da yeni keşfettiğim ICQ benzeri ve hatta onu da içinde kapsayan bir programdan ODİGO dan bahsetmek istiyorum. ODİGO çok güzel bir program. Herkes bilgisayarına kursun. Alem genişlesin, voltranı oluşturalım (Voltran mı kaldı abiiii?) Bu arada benim ODİGO numaram 675814. İstediğiniz her konuda 7/24. Kendinizi sanal alemde tanıtmak için yaklaşık 180 tane vesikalık formatında yüz arasından istediğinizi seçiyorsunuz. Kendi ilgi alanlarınızda birilerini rahatlıkla bulabiliyor ve online oyunlar için birilerini hemen kafalayabiliyorsunuz. Arayüzü de çok başarılı. Benden söylemesi.

PCG

Bana TERS!

Yoğun ilginiz beni bu konuda bir site kurmaya yöneltti. Adresi yazının başında.
www.esek.org 'da tiyatro sayfamızı gezebilir, ugur@esek.org'dan bana ulaşabilirsiniz.
Gelelim haftanın terso'larına.

● ***Uykucu Terso***
İzmir'den Barış Bilir
"uykumdan telefonla uyandırılmak ve "pardon yanlış numara" cevabını almak"
● ***erken yatıp erken kalkmak***

● ***Agresif Terso***
Ankara'dan Hande
"Bir türlü bağlantı sağlayamayan internet servis sağlayıcıları- delireceeeeeeeem!!!!"

● ***Kafası Karışık Terso***
Harbiye'den Nihat Ö
"Telefon ettikten sonra telefon faturasının gelmesi"

Terso' ların buraya sığdıramadığım bölümü yakında www.banaters.net'de

Bu manşetlerde olmak ister miydiniz?

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur. Bu kanunlara göre; lisanssız yazılım kullananlar, lisanssız yazılım tutarının 3 katı kadar olan tazminatın dışında, 5 yıla kadar hapis cezası; her bir lisanssız yazılım için 2 milyar 400 milyon TL'den 4 milyar 800 milyon TL'ye kadar para cezası; üç yıla kadar meslekten men; kullanılan bilgisayarlara ve araçlara el konulması gibi cezalara çarptırılırlar. Ayrıca, prestij kaybı gibi ciddi bir riskle de karşı karşıyadırlar. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur.**

Lisanssız yazılım kullanmayın.

Lisanssız kullanımın bedeli çok ağır

Lisanssız yazılım



ödeyip,

satın al

Veri hırsızlığına suçüstü

Ankara Emniyet Müdürlüğü, polis kayıtla ına giren en büyük ayını ortaya

Lisanssız yazılımlara para ve hapis cezası

BSA Türkiye, Ankara ve İzmir'de yazılım sattığı belirlenen Bilgisayar

22 lisanssız yazılımlı bilgisayara el konuldu

Yazılım kopyacılarına ceza

Lisanssız bilgisayar yazılımı sattığı için dava edilen Ankara ve İzmir'de kurulu iki şirkete çeşitli para ve hapis cezaları verildi. Business Software Alliance Türkiye (B yapılan



BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorununuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Apple, Arena, Armada, Autodesk, Baysis, Bilser, Bimeks, Corel, EGS Sistem, Empa, Eta, Index, Intertech, Likom, Link Bilgisayar, LinkSoft, Logosoft, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis, Oracle, Progress, Prosoft (SCO), Symantec, Visio.

lisans@bsa.org.tr
http://www.bsa.org.tr
tel : 0212. 272 22 39
faks : 0212. 272 50 24

Marjinal

BURAK AKMENEK

EJDERHANIN İNİ



Oynayacak oyun istiyorum !

Bu bir FRP yazarına yapılacak şey değildir. Bu ay adamakıllı bir oyun elime geçmeyince bende FPS'lere takılmak zorunda kaldım.

Sanırım simdiye kadar köşemde yazdığım tum yazıları genelde siz uyurken üretiyorum. Bu defada gecenin 4:30 unda Şişli'deki ofisimizde gayet sessiz bir gecede yazıma baslıyorum. Genelde bu ay çıkacak tüm aylık dergilerde olduğu gibi ben de size Galatasaray'lı bir giriş yapacağım ama benimki biraz daha farklı olacak. *Sanırım şimdi yazacağım* satırlar size ne denli oyun delisi olduğumu anlatacaktır. Ben maçın oynandığı saatlerde bir yandanda *Half Life Counterstrike* oynuyordum. Maçın sonunda ise kutlamayı gene oyunda havaya ateş açarak tüm diğer oyuncularla beraber yaptık. Böylelikle belkide tarihinde ilk defa, bir kaç mızıkçının dışında, oyuncular *Counterstrike*'da bir araya gelerek havaya ateş açtılar ve kutlama yaptılar. Hem böylelikle sanal insanlar dışında hiç kimseyede zarar vermemiş olduk. Bir sürü teröristin hep birden zıplaya zıplaya havaya ateş açması görülecek manzaraydı doğrusu. Kurşunlar bitince de bıçaklar çekildi tabi iki. Hiç bir zaman *Counterstrike* oynarken bu kadar eğlendiğimi hatırlamıyorum. Yanlız lütfen bu cümlelerimden dolayı havaya ateş açarak kutlama yapmayı onayladığımı düşünmeyin. Her büyük maç sonrası ya da düğünlerden sonra bir sürü ölü ya da yaralı haberi okumak kesinlikle hoşuma gitmiyor. Ama *PCGamer* okuyucu kitlesini bilinçli tüketiciler olarak kabul ettiğimden dolayı zaten bu tip sorumsuzca ve sonuçlarının telafisi mümkün olmayan hareketlerde bulunduğunuzu sanmıyorum.



Bakalım Arcanum grafikleri kadar güzel bir oyun olacak mı?

> Bir sürü teröristin hep birden havaya ateş açması görülecek manzaraydı doğrusu. Kurşunlar bitince de bıçaklar çekildi tabi ki.

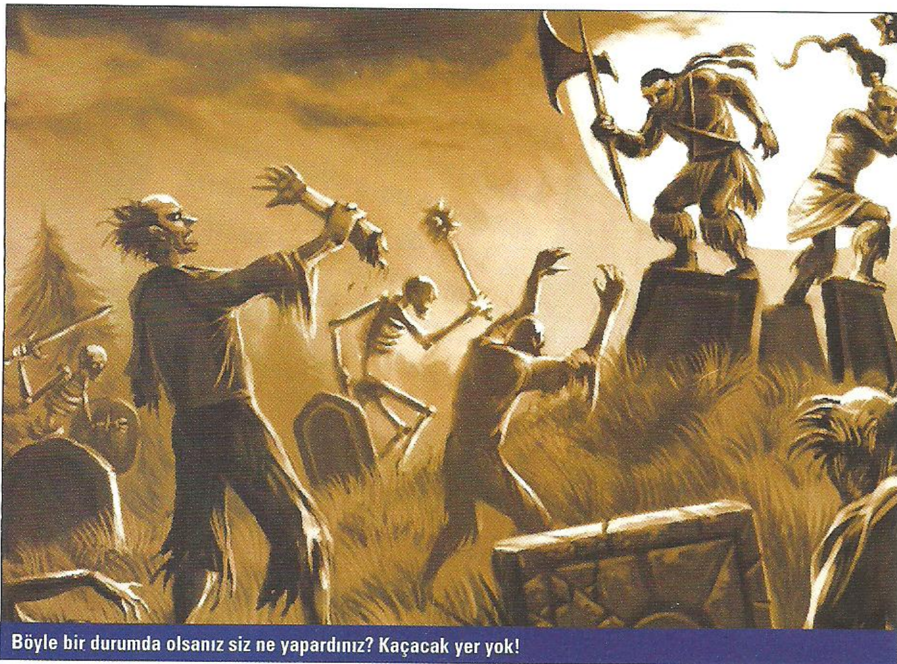
E ama nerede kaldı bunlar?

Dergimizde o kadar dosya konusu yaptığımız oyunlar geleneksel "ha çıktı ha çıkacak" süreci içerisinde bizi bekletmeye devam ediyorlar. Hakkında dünya kadar haber okuduğumuz *Diablo II* artık gelmek üzere. Yanlız dikkatli olun lütfen çünkü eminimki önce *Diablo II*'nin bir sürü beta versiyonuyla karşılaşacağız ve orjinal sürümü sonra elimize geçecek. Bu kadar bekledikten sonra hiçbirimizin bu oyunun herhangi bir yerinde bir aksilikle karşılaşmak istediğini sanmıyorum. Hele bir de bağlantınızın tüm kapasitesini kullanıp *Diablo*'nun kısa metrajlı filmini internetten indirmiş ve seyretmişsseniz eminimki çoktan moda girmişsinizdir. Ama lütfen siz genede dikkatli olun.

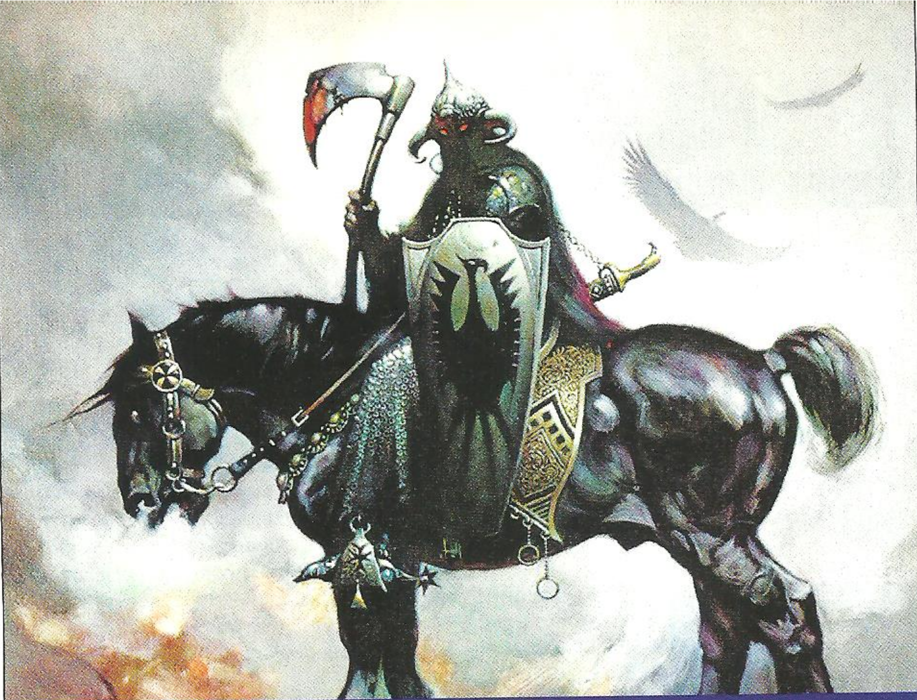
Deus Ex ise beklediğim başka bir RPG. Gerçi konusundan ve gelen haberlerden dolayı biraz adventure havası sezsem de, yıllar önce oynadığım ve beynimin tüm hücrelerini zorlamama karşın şu anda adı aklıma gelmeyen bir izometrik RPG dışında (*Fallout* değil) şöyle tekno içerikli bir oyun oynamayalı çok oldu. İsminin altında Eidos imzasınıda görünce açıkçası heyecanlanmamak elde değil. Hem ajanlık yapmak hem 3D ortamlarda dolaşmak tam bana göre bir iş. *Counterstrike*'ta genellikle bir yerlere sinen veya *Quake*'de sniper'lık yapan biri olarak, sinsice işler konusunda artık iyice tecrübe sahibi de olduğuma göre yapay bir zekaya karşı hiç zorlanacağımı sanmıyorum.

Arcanum, Troika Games'in bir başka çalışması. Elimdeki screenshot'larından gördüğüm kadarıyla grafik olarak başarılı bir çalışma olarak görünen bu oyunda hem teknoloji hemde büyü elimizin altında olacakmış. Oyunun geçtiği dünya iki uç arasında duracakmış ve tercihlerinize göre teknoloji ve büyü arasında gidip gelecekmişsiniz. Bana sulandırılmış bir *Fallout* türevi gibi görünsede tabi ki oyun gelinceye kadar sessiz kalmayı tercih ediyorum. Oyun oynamaya ilk başladığım zamanlardan beri hep aynı tutumumu sürdürmüşümdür. Oynayıncaya kadar oyunlarla ilgili hiç bir yoruma tam güvenmemek lazım. Sonuçta kim kendi oyununa kötü der ki?

Tabi bunların yanında size Interplay'in diğer oyunlarından bahsetmeyeceğim artık. Hepiniz *Baldur's Gate* ve türevi oyunlardan haberdarsınız. Zaten bu ay *Ultima Ascension* ve pek başarılı bir çalışma olmayan *Might &*



Böyle bir durumda olsanız siz ne yapardınız? Kaçacak yer yok!



Belki kötü bir karakter ama kesinlikle çok karizmatik.



Belki bizim hırsızımızda bu resimdekine benzer.

Magic VIII: The Day of The Destroyer dışında piyasada hiç bir hareketlenme olmadı. Gelen haberler ise yaz aylarında FRP oyunlarında büyük bir patlama yaşanacağı yolunda ama bu ay bu kadar kısır geçince bende bol bol FPS oynadım.

Soldier of Fortune

Evet zamanımın çoğunu bu oyun ile geçirdim ve iki defa bitirdikten sonra kesinlikle şuna karar verdim ki, eğer küçük bir kardeşim olsaydı bu oyunu ona hiç bir şekilde oynatmazdım. Hatta oynarken seyretmesine bile izin vermezdim. Oyun şiddet kilidi içerse de kilidi aktif hale getirdiğinizde bu defada oynamanın hiçbir zevki kalmıyor. Oynarken kopan kollar bacaklar, patlayan kafalar etrafı gerçekten bir kan gölüne döndürüyor. Benim oyunda en çok eğlendiğim kısım ise tabancayla rakibimi önce bacaklarından ve sonrada kollarından vurup en sonundada kafasından yere indirmekti. Düşmanınızın bacağını ya da kolunu tutarak zıplamasını o kadar komik yapmışlar ki. Hele birde F veye G tuşuyla köşeden kafanızı çıkardığınızda yapayzekanın sizi görmeyi akıl edememesi sayesinde gözünün içine baka baka onları vurmak oyunun en eğlenceli bug'ı bence. Ravensoft iyi iş yapmış.

Ultima Online'dan taze haberler

Bu ay sınavlarım yüzünden maalesef *Ultima*'ya yeterli zamanı ayıramadım. Eskiden hemen hemen her haftasonu toplandığımız halde bu ay ancak bir kez toplanabildik. Benim köşe yazılarımdan sonra özellikle bu ay aramıza yeni katılımlar oldu. Oyunu yeni alan üyelerimizle birlikte sayımız her geçen gün artıyor. Size geçen ay bahsettiğim evimizi nihayet aldık ve şimdi oyuna yeni eklenen bölgelerde ev dikme izninin açılmasını bekliyoruz. Bu arada geçen ay yazımda belirtmemden sonra aramıza yeni savaşçılar dışında bir hırsız,bir okçu ve suikastçı (assasın)'da katıldı. Yavaş yavaş korkulan bir guild olma yolundayız. Şimdi sağlam büyücülere ve demircilere ihtiyacımız var. Özellikle eğer aranızda büyücü olmak isteyen varsa guild'imize bekliyoruz. Çünkü itiraf etmek gerekirse çoğumuz savaşçı olduğumuzdan savaşırken bir büyücünün desteğine çok ihtiyacımız oluyor. Bunun yanında Marlock ve Zorbey buldukları define haritalarını okuyarak define avcılığına çıkmaya başlamışlar ve bu konuda da başarılı seferlerde bulunmuşlar. Zaten bende artık karakterlerimiz iyi olmaya başladıklarından yavaş yavaş düşük dereceli dungeonlara girmeyi planlıyordum. Bu tip dungeonlarda bir sürü sandık bulunuyor ve bunları açmak için lockpicking özelliği gerekiyor ki bu özellik hiç birimizde yüksek değildi. Oyun içinde genelde toplu dolaştığımızdan PK'ler bize pek bulaşamıyorlar ve görenlerde bizi savaşa giden bir grup sanıp etrafımızda dört dönüyorlar. Hatta geçen gün rakip bir guildmasterdan savaş teklifi bile aldım ama kabul etmedim çünkü daha yeterli güce ve sayıya ulaştığımıza inanmıyorum.

Türkiye'de *Ultima* oynayan daha bir çok insan olduğunu biliyorum. Ama hepimiz başka başka shard'larda oynadığımızdan bir türlü bir araya gelemiyoruz. Eğer bu yazımı okuyanlarınız varsa sizden ricam Atlantic shard'ında da bir karakter yaratmanız. Herkesin Türk olduğu bir guildde oynamak inanın çok daha eglenceli oluyor.

Nişantaşı'ndaki Gerekli Şeyler isimli mağazayı bilmeyenleriniz olabilir. Bu mağazada Türkiye'deki tüm FRP malzemelerini ve daha fazlasını bulabilirsiniz çünkü bir çok markanın genel dağıtıcılığı bu mağazaya ait. İşte burada çalışan arkadaşlardan aldığım bilgilere göre Europe shard'ında bir imza kampanyası başlatılarak shard'ın Avrupa'ya taşınması için Origin'e baskı yapılmış. Dilerim işe yarar ve *UO*'yu çok daha düşük ping'lerle oynayabiliriz.

Asheron's Call

Microsoft bu oyunu ofisimize gönderdiğinden bu yana pek ilgilenemediğimi itiraf etmeliyim ama oyunda ilk farkettiğim şey çok yüksek bir oynanış hızıydı. Bu hızdan kastım hem ping olarak hemde oynanış olarak *Asheron's Call*'ın bariz bir farkı olduğu. Düşmanlarınız 3D bir ortamda üstünüze hızla geliyorlar. Siz hızla karar vererek büyü atıyor veya vururken etrafınızın çevrilmemesine dikkat etmeye çalışıyorsunuz. Büyü efektleri çok güzel görünüyor. Üstünüze giydiğiniz kıyafetler de öyle. Oyunda gördüğüm tek eksik az kişinin oynuyor olması. *Ultima*'yı tüm dünyada 163000 kişi oynarken *Asheron's Call*'u 8200 kişi oynuyor. Oyunu oynadıkça bu konudaki tecrübelerimi size iletmeye devam edeceğim.

Online Gaming

Tüm dünyada ve özelliklede FRP'lerde artık trend online oyunlara doğru kayıyor. Çünkü oyuncular yetersiz yapayzekadan ve önceden belirlenmiş, esnekliği olmayan senaryoları oynamaktan artık tatmin olmuyorlar. Hepimiz oynadığımız oyunlarda karakter isimlerinin yerine kendi adımızı yazarız, ya da yüz yaratma programları ile karakteri kendimize benzetmeye çalışırız. İşte oyun firmalarıda bunun farkında ve projelerini buna uygun olarak yönlendiriyorlar. Bundan en fazla 10 sene sonra online FRP'leri üstümüzde 3D'ye uygun elbiselerle oynamaya başlarsak sakın şaşırmayın çünkü gelecek böyle olacak. Bu konudada size uzun uzun yazmak isterdim ama maalesef yerim kalmadı. Gelecek aya görüşmek üzere.

PCG

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL · BASKETBOL · MENAJERLİK · V.S.



Yeni Heyecanlar

Euro League Football'un beni etkileyen en önemli özelliği, hem bir menajerlik oyunu, hem de normal bir futbol oyunu oluşu.



Euro League Football, sadece bir menajerlik oyunu olarak düşünülürse ortalamanın üzerine çıkmayı başarıyor.

Geçen ayki yazımı okuyanlar, son zamanlarda piyasada kaliteli bir spor oyunu bulamadığımı, bu yüzden de eski dostlarla zaman geçirmeye devam ettiğimi hatırlayacaklardır. Hatta bırakın kaliteli bir oyun bulmayı, ortalama bir spor oyununa bile rastlayamamıştım. Tabi bu durumun benim için ne kadar acı olduğunu belirtmeme gerek yok. Siz de hayatı boyunca spor oyunlarıyla yakından ilgilenen biriyseniz ve diğer türler size fazla zevk vermiyorsa, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız. Neyse ki bu ay elime iki yeni oyun geçti: *Euro League Football* ve *UEFA Champions League 99/00*. Bu oyunlar belki çok üst düzey oyunlar değil ancak en azından uzunca bir süre beni oyalamayı, hatta zaman zaman oyun oynamaktan keyif almamı sağlamayı başardılar. Şimdi sırasıyla bu iki oyuna ayrı ayrı değinmek istiyorum...

Euro League Football

Belki oyunun ismi size çok yeni gelmiş olabilir ama aslında *Euro League Football* bize hiç de yabancı değil. Eğer benim gibi menajerlik oyunlarından fazlasıyla hoşlanıyorsanız, Gremlin'in *Premier Manager* serisini mutlaka oynamışsınızdır. İşte *Euro League Football* bu serinin devamı olarak nitelendirilebilir. Yani sizin anlayacağınız seri *Premier Manager 99* ile noktalanmış ve hayatına yeni bir isimle devam etmesine karar verilmiş.

Oyunun beni etkileyen en önemli özelliği, hem bir menajerlik oyunu, hem de normal bir futbol oyunu oluşu. Ama şunu belirtmem lazım ki, *Euro League Football*'un menajerlik konusundaki başarısı, oyuncuları kontrol etmeyi tercih ettiğinizde tamamen tersine dönüyor. Çünkü oyunun grafikleri oldukça kötü ve bana sanki biraz baştan savma hazırlanmış gibi geldi. Grafikleri görmezden gelsem bile, bu kez de oynanabilirliğe takıldım. Kontroller ve maç içindeki hareketler, günümüz futbol oyunlarında görmemiz gerekenlerden en az 2-3 yıl geride. Yani bu oyun 1997 yılında karşıma çıksaydı beni çok etkileyebilirdi ama bugün benim için çok da büyük bir anlam ifade etmiyor.

Her neyse, biraz da *Euro League Football*'un başarılı kabul edilebilecek menajerlik kısımlarından bahsedeyim. Özellikle ana menü beni çok etkiledi. Bu menüde yer alan "history" seçeneği, 1955-56 sezonundan günümüze dek Avrupa kupalarında oynanan tüm finalleri, bu finallerde oynayan oyuncuları ve skorları görmenize olanak sağlıyor. "Database" ise, aynı *Premier Manager* serisinde olduğu gibi İngiltere liglerindeki takımlar ve bu takımlarda oynayan oyuncular hakkında ayrıntılı bilgi alabilmeniz için düşünülmüş.

> Sizin anlayacağınız, seri Premier Manager 99 ile noktalanmış ve hayatına yeni bir isimle devam etmesine karar verilmiş.

"Football quiz" seçeneği ise benim en çok ilgimi çeken seçenek oldu. Bu seçeneğe girildiğinde, karşınıza bir futbol sahası çıkıyor ve arka arkaya futbol tarihiyle ilgili sorular soruluyor. Her doğru cevapta rakip kaleye biraz daha yaklaşmak ve en sonunda gol atmak mümkün. Ama her yanlış cevabınızda bu olay tersine gelişiyor ve gol yiyorsunuz. Açık konuşmak gerekirse, "football quiz", bence oyunun en zevkli ve keyifli kısmı. Sizin de hoşunuza gideceğinden eminim.

Oyunun diğer kısımlarından fazla bahsetmek istemiyorum; çünkü *Premier Manager 99*'dan çok da farklı değil. Söylenebilecek tek şey, *Euro League Football*'un ortalamanın üzerinde bir menajerlik oyunu olduğu. Ama benim *CM3*'ü terketmemi sağlayacak kadar başarılı değil.

UEFA Champions League 99/00

UEFA Champions League 99/00, geçtiğimiz yılın flaş oyunlarından biri olan (en azından benim için) *UEFA Champions League 98/99*'un devamı. Ama ne yazık ki onun kadar başarılı değil. Benim bu oyun hakkında Eidos'dan çok daha büyük beklentilerim vardı. Başarılı grafiklerin biraz daha ileri götürülmesi, oynanabilirliğin geliştirilmesi menülerin daha kullanışlı hale getirilmesi gibi... Aslında bu beklentilerimin gerçekleşmesi için belli bir çaba harcanmış; ancak bu çabalar tamamen olumsuz bir sonuç ortaya çıkarmış.

Grafikler oyunun eski versiyonundan biraz farklı olsa da, temelde çok büyük benzerliklere sahip. Oyuncu modellemeleri biraz komik olmuş ve hareketler de abartılmış. Sadece stadyumlar çok güzel modellenmiş ama takdir edersiniz ki bir futbol oyununun güzel olması için bu hiç de yeterli değil.

Eidos, oynanabilirliği geliştirmek isterken, oyunun zorluk derecesi konusunda büyük bir hataya düşmüş. Bunca yıldır futbol oyunlarını takip ediyorum, inanın bu kadar kolay gol atılan bir oyun daha görmedim. Bir oyuncunun topu almasıyla karşı kaleye ulaşması ve golü atması arasında sadece 3-4 saniye geçiyor ve bu 3-4 saniye içinde hiç bir zorlukla karşılaşılmıyor.

Menüler de *UEFA Champions League 98/99*'da olduğu gibi oldukça kullanışsız. Oyunun taktir edilebilecek yanları ise, kadroların kusursuz oluşu ve tarihte önemli bir yere sahip olan efsanevi takımları yönetme şansı sunması.

Aslında bu iki oyun hakkında söylenebilecek daha çok şey var ama ne yazık ki yine bana ayrılan yerin sonuna geldik. Gelecek ay daha kaliteli oyunlarla tekrar görüşmek üzere... PCG



MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK · UÇMAK · DÖVÜŞMEK · İNŞA ETMEK

Hoşgeldin Yaz!!!

Sıcak mevsimi neşe ile karşılayan Mehmet, sizlere yaz günlerinin en beğenilecek oyunlarını sıralıyor.

Pilotların, rütbeleri ve aldıkları madalyalar, kendilerine çok şey ifade ediyor olmalı.

Sonunda yine geldi! Şahsen ben, uzun süreden beri yolunu gözlediğim yaz ayına çok içten bir "Hoş geldin!" diyorum. Sıcak Akdeniz ikliminde yetişmiş bir genç olarak, İstanbul şartlarında yılın bu üç ayını kesinlikle kayırıyorum. Nedeni basit, eğer *The Sims*'de yaşayan bir delikanlı olsaydım, herhalde mood'um (ruh halim) diğerlerine oranla bu üç ayda 3-4 kat daha yüksek olurdu, bunun başarıma nasıl etki edeceğini tahmin edersiniz. Her zamankinden daha canlı hissetmek, kendime daha fazla güvenmek, içimdeki enerjiyi başkalarıyla paylaşmak vesaire. Haftalardır üstümde bulunan bahar yorgunluğunu atıp, pillerimi güneş enerjisi ile şarj etmek çok keyifli olacak. Yaz aylarını benim için önemli yapan diğer bir etken de artık bıkıp usandığım okul günlerinin bir sona ulaşmasıdır (aslında üniversite hayatınızdan itibaren sözlüğünüzde yaz tatili diye bir terimin kalmadığını fark ediyorsunuz ama yine de okulların resmi olarak kapalı olması bile sizi avutuyor). Bu uzun yaz tatilimi birkaç ders ve stajımın geriye kalan 30 günü ile süsleyip yaz eğlencesi kavramımı köreltmekle meşgul olacağım, ancak eminim bir çoğunuz yayıncıların birbiri ardına piyasaya süreceği yeni oyunlarla gününüzü gün edeceksiniz. Neyse ki, oyun sektörü ile ilgiliyim ve onlara vakit ayırmak işimin bir parçası. İşte henüz çıkmış yada yakın tarihlerde piyasaya çıkması beklenen keyfinize keyif katacak oyunlardan benim seçtiklerim:

Mobil 1 Rally Championship:

Magneticfields'ın *Rally Championship* serisinin devamı niteliğindeki *Mobil 1*, ralli tutkunlarını gerçekliğe bir adım daha yaklaştırıyor. Ülkemize şubat ayında gelen oyunun ayrıntılı incelemesini bu ayki sayımızda bulabilirsiniz.

Nascar 4.0:

Öncelikle henüz oyunun yapım aşamasında olup belki bu yaza yetişmeme ihtimali olduğunu belirtelim. Ancak oyun içinde çok büyük yeniliklere yer verildiği ve oyunun arcade/sim yarış oyunlarında çığır açacağı söyleniyor.

Crimson Skies:

Daha önceki bir yazımda belirttiğim gibi, bu yazın yıldızlarından birisi de Microsoft'un *Crimson Skies*'ı olacak bence. Halen yapım aşamasında, ancak oyunun güzelliği hakkında çok az kuşkum var.

UEFA 99/00:

Eidos, bir öncekine oranla daha tecrübeli, ve artık UEFA serisini adım adım geliştirmeyi hedefliyor (Tıpkı EASports'un FIFA serisi gibi). Bence olası bir UEFA/FIFA rekabeti en çok biz futbol severleri memnun edecek.

Ultima Renaissance:

Benim için bir klasik sayılan *Ultima Online* serisinin yeni hali, bir diğer adıyla *UO2*, aramıza yeni bağımlılar katacak. Şu an zaten piyasaya çıktı, ancak ben bu yazıyı yazarken henüz Türkiye'de raflardaki yerini almamıştı.

Bu oyunların yanı sıra, eğer F-16 simülasyonlarının gelmiş geçmiş en gerçekçi olanında iddialı iseniz, bu yaz onlarla beraber vakit harcayabileceğiniz çok sosyal bir grup gençten haberdarım. Her ne kadar, modern savaş simülasyonları ile az ilgili olsam da, ve genelde köşemde, *Falcon 4.0* ve *USAF* gibi bazılarınız için "vazgeçilmez" olarak nitelendirilen oyunlara az yer ayırsam da; sakın bu tarz oyunların sevenlerini ilgilendirecek haberlere ve aktivitelere ilgisiz kalacağımı düşünmeyin. Uzun bir süreden beri var olan ancak kendilerinden yeni haberdar olduğumuz 311th Kangal Dogs Tactical Anatolian AirForce, Microprose *Falcon 4.0* severlerinin bir araya gelerek oluşturdukları bir topluluk. Aralarında Türk Hava Kuvvetlerinden bazı pilotlarında bulunduğu 311. Kangal Dogs, yaklaşık 15-20 üyeye sahip, ve kendi aralarında ordu hiyerarşisine oldukça benzeyen bir yapıya sahipler. Üyelere bir eğitim programı uyguluyorlar, ayrıca online ortamlarda görevlere çıkıp yabancı filolarla da sıcak temaslarda bulunuyorlar. Doğrusu, web sitelerine uğramaktan oldukça memnuniyet duydum ve bunu Guest Book'larında da belirttim, *www.kangaldogs.net* gördüğüm en basit ama işlevsel sitelerden birisiydi. Eğer sizde siteyi ziyaret ederseniz, ne kadar disiplinli ve sosyal bir topluluk olduklarını göreceksiniz. İnanıyorum ki, bulundukları aşama onlar için henüz bir başlangıç, ve umarım birkaç hafta içerisinde yeni üye sayıları 100'lerle ifade edilir. **PCG**

> F-16 simülasyonlarının en gerçekçi olanında iddialı iseniz, bu yaz sizinle vakit geçirmeye can atan bir grup genç tanıyorum.

Bu sıcakta, birşeyler üretme ve sizlere ulaştırma isteğimiz gelen mektuplarınızla birlikte ofisi serin bir ağaç gölgesine ya da soğuk sulara dönüştürüyor. Mektuplarınızı bekliyoruz.

PC GAMER TÜRKİYE - OKUR MEKTUPLARI KÖŞESİ:
Adresimiz: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat: 4 Şişli-İstanbul E-Mail: mektup@pcgamer.com.tr


Tüm zamanların en iyi oyunu seçilen *Half-Life.*

Eski Oyunlar

Derginizi çıktığı günden beri takip ediyorum. Tüm Zamanların En İyi Oyunları listelerinize kadar bir mektup atmayı düşünmemiştim. Yaklaşık 6-7 yıldır bilgisayar oyunları ile ilgileniyorum ve benden çok daha eski, yaşça benden büyük, bilgisayar oyunları ile hayatlarının bir dönemini geçirmiş insanlar tanıyorum. Bir kısmı bilgisayar oyunları ile tüm bağlarını kesti. Bir kısmı ise hala çılgınca oyun oynamaya devam ediyor. Bu anketlerin beni şaşırtmasının sebebide bu. Tüm bu oyunculara ne oldu?

Derginin hazırladığı ilk listeyi oyunların büyük bir çoğunu son iki seneden seçtiği için eleştirmiştim. Aynı zamanda yeni ve eski bazı oyunlara haksızlık edildiğini düşünmüştüm. Okuyucu oylarıyla bir başka elli daha hazırlandığını öğrendiğimde biraz daha farklı bir liste bekliyordum. İkinci listeye asıl şaşırma sebebim ise çevremdeki bir çok oyuncunun benim gibi ilk listeye sitem ettiği halde oy dahi kullanmamış olmasıdır (Büyük bir hata yaparak bende kullanmadım).

Listeyi incelediğimde bazı arkadaşlarımın iddialarının aksine Türk oyuncusunun karakterini yansıtıyor olduğunu kabul etmek istemiyorum. Onlar Türk oyuncusunu sadece spor ve araba yarışı, biraz da FPS oynayan, 3D manyağı, strateji ya da RPG'den anlamayan, adventure sevmeyen, bilgisayarı arcade makinesi sanan oyuncular olarak nitelendiriyorlar ve biraz haksızlık ediyorlar. Bu ülkede RPG ve adventure gibi türleri de seven geniş bir kitle var. Üstelik Fifa, NBA türü oyunların kendine has bir tadı ve oynama zevki varken.

Sonuç olarak ortaya çıkan listenin gerçekten "Tüm Zamanların En İyi Oyunları" sıralamasına layık olmadığını düşünüyorum. Asıl soylemek istediğim ise, bilgisayar oyunlarını seven insanlar olarak bizim geçmişte sınav dönemlerinde saatlerimizi uykusuz bilgisayar başında geçirmemize sebep olmuş birçok klasiği bu listeye sokmayarak büyük bir fırsatı kaçırmış olduğumuzdur.

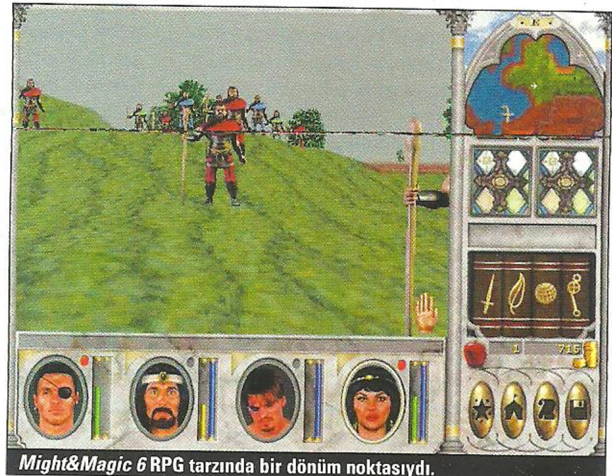
— Sonat Yılmaz, e-mail yoluyla

Sevgili Sonat,
Öncelikle görüşlerin için teşekkür ederiz. Okuyucu anketleri sonucu hazırladığımız Tüm Zamanların En İyi Oyunları listelerinde yeni oyunların daha fazla yer almasını aslında normal karşılamak gerekiyor. Bu duruma en iyi örneği Müzik listeleri için verebiliriz. Örnek olarak 1999 yılının sonunda yapılan yüzyılın en iyi albümleri anketlerinde son 10-15 yılda çıkan albümlerin ağırlıkta olduğunu görüyoruz. Bunun en önemli sebebi ister albüm ister oyun olsun yeni olanların daha çok hatırlanıyor olması. Ancak oyun sektöründe bulunan teknoloji avantajını da unutmamak gerekiyor. Eskiden tasarımcının kafasında çok güzel bir fikir olsa da bunu gerçekleştirecek teknolojik imkanları bulamıyordu. Bugün yazılım teknolojisinin geldiği nokta sayesinde, birkaç yıl önce akla hayale gelmeyecek grafikleri ve efektleri bugün elde etmek mümkün. Son yıllarda çıkan oyunların daha fazla tutulmasının bir diğer sebebi de bu.

Ülkemizde sadece spor ve araba yarış oyunlarının oynanmadığı ve diğer türlerinde oldukça beğenildiği şeklindeki görüşlerine biz de katılıyoruz. Ancak RPG, strateji ve adventure oynayan arkadaşlar fazla popülist düşünmedikleri için oy verme ihtiyacı duymuyor olabilir. Oyunseverler ister bu tarzlara, isterlerse de klasik hale gelmiş eskioyunlara hala oy verebilirler. Çünkü Top 50 listemiz her ay gelen oylara göre güncellenirken, bu tip anketleri belirli aralıklarla gerçekleştiriyoruz.

Might&Magic 6 Sayesinde

Sevgili *PC Gamer* çalısanları,
Yaklasık 10 yıldır bilgisayar kullanmama rağmen *Prince, Doom, Lost in Time* gibi birkaçı hariç oyunlarla pek ilgilenmemiştim. Ta ki *Diablo*'yu, arkadan *Might&Magic 6*'yı görene kadar. *M&M 6*'da ağaçlardaki şifreyi nedense saatlerce çözememiş, sıkılıp bırak-


Might&Magic 6 RPG tarzında bir dönüm noktasıydı.

mıştım. Sonra fuarda 1.sayınızı gördüm. Sekiz sayfalık *M&M 6* açıklaması ile "jbard" sözcüğünü görünce ve dergiyi inceleyince "helal olsun çocuklara, kaliteli cıvık olmayan bir dergi yapmışlar" demiştim.

Şimdiye kadar birkaç sayısının kötü yapıştırılmış ciltleri, fiyatı ve birkaç dilbilgisi hatası (ne olur "yalnızca" yerine "yanlızca" demekten vazgeçin, yahut dizgiyi yapanı değiştirin) dışında derginin eleştirilecek yanı yok gibi. Sizden isteğim strateji bölümünü ayrı vermemeniz ve tekrar dergi içinde vermeniz. Çünkü ekler yırtılıp kaybolabiliyor. Stratejiye, donanıma sayfa ayırıyorsunuz diye eleştirenlere aldırmayın; oyun dergisi neden alınır ki? Tam da diğer dergilerin sizi taklide çalıştığı sırada formatınızı bozmayın. Bir de *Tomb Raider Last Revelation*'a 45 sayfa ayıracağınıza keşke *The Sims* ve *Planescape Torment*'ı daha ayrıntılı açıklasaydınız (*M&M 8* ile birlikte 3 favori oyunumdurlar).

Bu arada *The Sims* için bulduğum bir taktik (bilmeyen kaldıysa eğer): Oyunun başında sim'lerinize yalnızca yetenek arttıran eşyalardan alın ve kullanın. Enerjileri bitince defalarca "evict" ederek yeteneklerini istediğiniz kadar artırabilir, böylece oyuna başlayınca zaman kazanırsınız.

Birşey daha, CD'nizde ticari değeri olmayan *Prince, Lemmings, Ultima 1-2* gibi oyunları vermeyi düşünür müsünüz?

Umarım yayınlarsınız mektubumu, bütün sayıları saklayan ve ilk defa yazan okurunuz olarak. Başarılar dilerim.

— **Ahmet Çiftçi,** e-mail yoluyla

Sevgili Ahmet,
Eleştirilerin için teşekkürler. Elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz. Sizlerin önerileri ve istekleriyle daha da iyiye gideceğimize inanıyoruz. Dergimizin oyunlarla daha çok ilgilenmende bir katkısı olduysa bu bizi oldukça mutlu eder. Çünkü düşüncemize göre oyunlar belli bir yaş grubuna hitap etmez, bunun aksine her yaş grubunun ilgisini çekebilecek değişik oyunlar vardır.

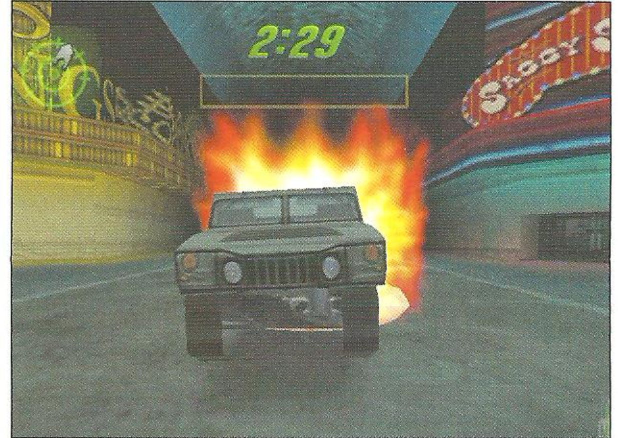
Strateji Rehberi'ni okurlarımıza pratiklik sağlamak amacıyla dergimizden ayrı vermeye başladık. Böylece oyunseverler bilgisayar başındayken koskoca dergiyle boğuşmak zorunda kalmayıp, daha ufak boyutlardaki Strateji Rehberi'ni kolaylıkla kullanabiliyorlar.

Bu arada Temmuz ayından itibaren, şu anda birer klasik haline gelmiş eski oyunları vermek için çalışmalara başladık. Bunu gerçekleştirebilirsek hepimiz için iyi birer nostalji olacak. Öte yandan Might & Magic'in tam çözümünü Mayıs sayımızda bulman mümkün. Söz veremekle birlikte isteklerini yerine getirmeye çalışacağız. Bundan sonra da bize yazmaya devam edebilirsin.

Bu Kadar Olur!

Ben Haluk Özcan,
Önceki aylarda mail göndermiştim hatırlarsanız. Size biraz beta oyunlardan, biraz CD sayısı eksik olan adventure oyunlardan, biraz da bazı konulardan bahsedeceğim;

Geçen ayda *Amerzone* adında bir oyun aldım. Yeni ve klas bir adventure oyunu almanın mutluluğuyla bilgisayarımda oynamaya başladım. Ama CD'yi bitirdiğimde bilgisayar 2. ve OLMAYAN CD'yi istiyordu. Aslında oyun 4 CD'li ama DİĞER 3 CD'Sİ YOK! Satıcıya bu oyunun geri kalan 3 CD'sini sorunca nedense küçük bir müşteriyle ilgilendi ve bana da çok garip davrandı. Böyle korsancılara kanmayalım arkadaşlar, beta'ya, crack'e ve eksik CD'li oyunlara, bunları satan ve üreten insancıklara savaş açıp yeterince orijinal almaya çalışalım. Tabii ki bazı oyunların orijinali bulunmuyor, bu oyunları da inceleyerek ve dikkatlice alalım.



***Die Hard Trilogy 2*'nin grafiklerine pek özenilmemiş. Bir Hummer bu kadar kötü görünemez.**

Ayrıca şu beta oyun furyası hakkında konuşmak istiyorum. Dikkat ediyorum ki derginizdeki Kara Liste her ay gittikçe büyüyor, yeni ve güzel oyunlar geldikçe daha da büyüyor. Yemin ederim *Max Payne, Citizen Kabuto, Diablo 2, Black&White* gibi klasik adayları da beta versiyonuyla çıkacak ve listeniz kabaracak. Bunun kesinlikle engellenmesi gerekiyor. Eğer benim gibi düşünüyorsanız bu oyunları çıkartan firmalara bir mail gönderip bunların engellenmesini sağlayın. Ayrıca bilgisayar dergilerinin de yardımı ve desteği gerçekten çok gerekiyor. Örneğin siz PC Gamer dergisi olarak ABD şubenizle iletişim kurarak, onlarında bu firmalarla görüşüp bu olayı halletmelerini sağlayabilir misiniz?

Yorumlarım bitti, şimdi sorular:

1. *Die Hard Trilogy 2*'yi aldım, çok hoş bir oyun. Teröristleri bitirdikten sonra Security Card'ı buluyorum, hatta merdivenleri bulup bilgisayar odasına da giriyorum. Fakat oradan aşağıya düşmekten başka bir şey yapamıyorum. Yardım edebilir misiniz?
2. *Might&Magic 8*'de Shadowspire'deki Lich'le konuştuktan sonra bana bir quest veriyordu (hani şu Temple of Sun'la savaşan Lich).Bir kitabı bul diyordu. Bu kitabı nerede bulabilirim?
3. *Jagged Alliance 2*'de düşman saflarına katılmış Mike'ı kendi grubumuza nasıl katabiliriz?
4. Pentium III 650Mhz,64 MB RAM, 10.2 GB'lık bir sistem almak istiyorum, bu bana ne kadar paraya mal olur?
5. Riva TNT 2'mi, Savage 4'mü, Voodoo 3'mü yoksa GeForce 256'mı?
6. *Wild Wild West, Omikron, Might&Magic 8, Quest For Glory 5, Redguard* ve varsa *Urban Chaos*'un tam çözümlerini yayınlar mısınız?
7. Piyasada *FIFA 2000: Special Edition* diye bir oyun var. Bu oyunun orijinalinden ne gibi değişiklikleri var ki?

Sorularımı okuduğunuz için teşekkürler. Derginizde yayınlarsanız veya cevaplarını yazarsanız çok sevinirim.

Yayın hayatınızda daimi başarılar dileklerimle.

— **F. Haluk Özcan,** e-mail yoluyla

Sevgili Haluk,
Beta CD'lere karşı mücadelemizde okurlarımızın desteğini bulmak bize cesaret veriyor. Hepimiz bu konuya çözüm bulmak için birşeyler yapmalıyız. Amerzone'un dört CD yerine tek bir CD olarak satılması küçük ama insanın canını oldukça sıkan bir örnek. Zaman zaman yabancı firmalarla kopya oyunlar konusunda bağlantılarımız oluyor. Ancak bu konuda ithalatçı firmaların daha aktif olması gerekiyor. Önerilerin için teşekkürler.

1. Die Hard Trilogy 2'de takıldığın yeri doğru anladıysak yapman gereken girdiğin odada bulunan kırmızı düğmeler aracılığıyla güvenlik kameralarını kullanmak ve aşağı kattaki büyük çelik kapıyı açmak. Bu kapı açıldıktan sonra aşağı inip açılan bölgeye girmelisin.

2. Bahsettiğin kitabı Dagger Wound Island şehrinde, Uplifted Library isimli alt haritada bulabilirsin. Belli bir Level'a ulaşıp içeri girdiğinde, bir artifact ve bir quest item bulacaksın. Bu quest item'ın adı "Lost Book of Khel". Lost Book of Khel'i Shadowspire şehrinde, Vertrinus'a götür. Eğer yanında Lich Jar da varsa, grubundaki Necromancer'lar Lich'e terfi olacaklar. Her terfi için bir Lich Jar gerekiyor. Lich Jar'ları ise içi Bone Dragon'lar ve Necromancer'lar ile dolu olan Shadowspire şehrindeki Mad Necromancer's Lab isimli alt haritada bulabilirsin.

3. Bildiğimiz kadarıyla ilk oyunda bizim tarafımızda olan Mike'ı düşman saflarından kurtarmanın bir yolu yok.

4. Almak istediğin sistem için söylediğin üç parça yaklaşık 550 Dolar + KDV yapıyor. Ancak monitör, anakart gibi parçaları belirtmediğin için sistem fiyatı vermemiz mümkün değil. Ama ortalama olarak 1000 Dolar'ı geçeceğini söyleyebiliriz.

5. Şu an piyasada bulunan en yüksek performanslı kart GeForce 2. Ancak fiyatının oldukça yüksek olduğunu da belirtelim. GeForce'lara göre daha az per-

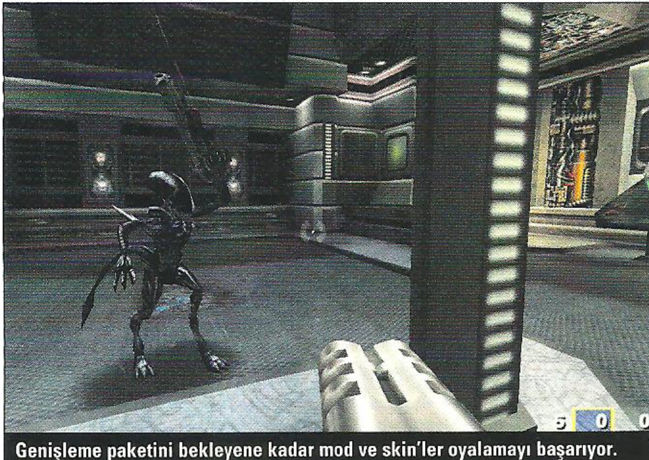
formanslı olan Voodoo3 3000 ve TNT 2 Ultra'lar ise oyunlarda iyi performans sergiliyorlar. Savage 4 ise yukarıda belirttiğimiz ekran kartlarına göre daha ucuz, ancak fiyat-performans oranı en yüksek kartlar.

6. Might & Magic 8'in tam çözümünü Mayıs Strateji Rehberi'mizde bulabilirsin. Wild Wild West, Omikron, Quest for Glory 5, Redguard ve Urban Chaos için söz veremiyoruz ama isteğini yerine getirmeye çalışacağız.

7. EA Sports Fifa 2000: Special Edition adında bir oyun çıkarmadı. Gördüğün oyun olsa olsa bildiğimiz Fifa 2000'in patch eklenmiş halidir. Fifa 2000'in patch'leri halihazırda www.fifa2000.net adresinde bulunabilir.

Öneriler ve Sorular

İyi çalışmalar öncelikle ve selamlar,
Bu size ilk mail'im. Hakkınızdaki yorumum ise "tartışmasız 1 numara". Eleştirel bir yönünüz yok gerçekten. Ama diğer *PC Gamer* okuyucularının da bana katılacağından emin olduğum birkaç önerim olabilir. Sanırım *PC Gamer Türkiye*'ye ait Internet sitesi yok, olursa çok seviniriz. Ayrıca bir IRC server ile *PC Gamer* okuyucularını aynı çatı altında (chat'te) buluşturursanız bence harika olur. Bir de editörlerinizin e-mail adreslerini yayınlamayı düşünüyor musunuz?
Birkaç tane de sorum var, ilgilenirseniz sevinirim:
1. Internet'ten indirip izlediğim bir *Quake III Arena* turnuvasında oyuncuların sadece "jump" ile sıçradığı noktalara ben sıçrayamıyorum.Yani onlar daha yükseklere sıçrıyorlardı. Nedeni konusunda bilginiz var mı?
2. Özellikle FPS türü oyunların multiplayer mod'larında yapımcılar takım ya da rakip ile voice (sesli) chat yapma özelliğini neden eklemiyorlar? Bu tür oyunlar var mı? Bu özelliği shareware bir programla yaptım ben ama performans iyi değildi. Oyunun desteklemesi önemli. İleride görecek miyiz?
3. Fanatik bir Quaker olarak *Q3A* expansion pack'i merakla bekliyorum. Çıkış tarihini biliyor musunuz ya da derginizde inceleme olayı olacak mı?



Genişleme paketini bekleyene kadar mod ve skin'ler oyalamayı başarıyor.

Çok teşekkürler.Başarılarınızın sonsuz devamı dileğiyle...

— **Mustafa Yalçın,** e-mail yoluyla

Sevgili Mustafa,
Yorumların ve önerilerin için teşekkürler. Okurlarımızın bize yeni fikirlerini ve düşüncelerini sunması yaptığımız işteki konsantrasyonumuzu oldukça artırıyor. Ayrıca kendi fikirlerimizi uygulamada da bize cesaret veriyor.

PC Gamer Türkiye için www.pcgamer.com.tr adresinin domain name'i alındı ve biz de site tasarımı ve içeriği konusundaki çalışmalarımızı son hızla sürdürüyoruz. Internet sitemizi en kısa zamanda açmak istiyoruz, ancak aceleci davranıp kötü bir çalışma gerçekleştirmek de istemiyoruz açıkçası. Bu sebepten sizleri biraz daha bekletmek zorundayız. IRC server konusunda bizim de bazı fikirlerimiz vardı. Bunun için tabii ki teknik bir altyapı gerekiyor. Bunu da en kısa zamanda sağlayıp okuyucularımızı ve editörlerimizi daha sık biraraya getirmek iyi olur. Editörlerimize mail atmak isteyen okuyucularımız gönderdikleri mail'in subject kısmına editörümüzün adını yazdıklarında mail'in o kişiye ulaşacağından emin olabilirler. Gelen mail'lerin tek elden geçmesindeki amacımız meydana gelebilecek yanlış anlamaları önlemek ve belli bir düzen sağlamak.

Sorularına cevap vermeye çalışalım:
1. Quake III Arena'da rocket jumping (roket zıplaması) denilen bir taktik var. Dikkat ettiysen oyunda normal zıplamayla erişilemeyecek yükseklikte item'lar bulunuyor. Bunları elde etmenin en iyi yolu rocket jumping tekniğini kullanmak. Rocket jumping yapmak için başını yere eğip, zıplama tuşuna bastığın anda roketi ateşlemek. Ancak bu teknikle kendine de biraz zarar verme durumun var.
2. Multiplayer oyunlarda sesli chat özelliğinin oyunda olması gerekiyor. Multiplayer oyunlar yaygınlaştıkça tasarımcıların bu konuda da atak yapacağına inanıyoruz. Donanımcılar ise bu konuda daha hızlı davranıyor gibi. Microsoft, SideWinder Game Voice adında yeni bir ürün geliştiriyor ve yakında bunu piyasaya sürecek. Bu cihaz sayesinde oyunlar da desteklediği taldirde multiplayer olarak sesli chat yapılabilecek. Bu arada Roger Wilco gibi programlar sesli chat yapma olanağı sağlıyor. Ancak çok başarılı oldukları söylenemez.
3. Görgü Tanığı bölümümüzde bu konuyla ilgili kısa bir haberimiz var. Şimdilik fazla bilgi verilmiyor ama birçok yeniliğin olacağını ve takım oyunlarına ağırlık verileceğini biliyoruz. Genişleme paketi çıktığında dergimizde bu konuyla ilgili bilgiler bulabileceğin konusunda endişen olmasın.

Bozuk Dergi

Bundan 9 gün önce aşağıdaki mail' i atmıştım size. Peki ne oldu da cevap alamadım. Bari bunu yanıtlayın. Sizlere bu üçüncü seslenişim. İlki bundan tam bir yıl evveldi. Evet zamanınız olmayabilir ya da diğer mail'lerden vakit de bulamayabilirsiniz. Ama hiç olmadı bir "boşver kardeşim; sen kendi sorununa kendin cevap bul" da diyebilirdiniz. En azından yanıt almış olurdum...

Sayın *PC Gamer* tüm çalışanları;

Her ay biz okuyuculara oyun dünyasından en son haberleri vermek üzere kiminiz gündüz, kiminiz de gece-gündüz çalışıp yorulmaktasınız. Yaptığınız işi hakkıyla yapmanın gururunu ve yorgunluğunu dediğiniz gibi okurların teşekkür mektuplarıyla almaktasınız. Ve *PC Gamer*' ı başından beri takip ettiğime göre de ortaya gayet güzel ve başarılı bir dergi çıkmakta.

Ben İç Mimar ve Çevre Tasarımcısı'yım. Her ay da düzenli olarak çeşitli dergiler almaktayım. Ve bir dergiyi aldığımda o sayıyı beğenmediysem diğer sayılar iyi olsa bile kesinlikle almam. Kısaca bu konuda oldukça seçici davranıyorum. Her ay aldığım dergiler arasında bilgisayar ile ilgili olan toplam üç dergi var (Bu bir ara dört idi).

Eskiden içerikleri çok az olan ve görsel düzenlemeden tutun da, baskısına kadar herşeyi berbat olan bir ton dergi vardı. Zaman içerisinde kaliteli editörlerin yazıları, yetenekli grafikerlerin tasarımları ve 1. sınıf hamur kağıtlar, son olarak da işlerini iyi yapan matbaalar ile biz çok çeşitli dallarda işlerini yapan okuyucular, günceli takip eden çalışanlar olduk. Tabi Internet'in de bunda çok büyük bir payı var (Türk Telekom yatırımlarını kısıtlı tutsa da, erişim hızlarına köstek koysa da!!!).

Gelelim asıl konuya. Diğer okuyucuları bilemem, fakat ben her aldığım dergiyi büyük bir dikkatle korumaktayım. Çünkü her an bir şekilde ihtiyaç duyabiliyorum. Ya da tekrar incelemek için raftan indirebiliyorum. Bu ay aldığım *PC Gamer* dergisi ise paketli halinden birşey anlaşılamadığından dolayı, alıp paketi açtığımda kenarları dalga dalga olmuş ve poster dergiye yapışmış bir halde çıktı. Ve ikisini birbirinden dikkatlice ayıramadım, çünkü bunu yapmam için dergiyi suya basmam gerekiyordu. Neyse bunu başaramadıktan sonra dergiyi inceledim. Sağını-solunu evirip çevirdim. Orta sayfalarında birşey yoktu. Fakat diğer tarafları söylediğim gibi dalga dalga. Sanırım paketlenirken kalıbına uygun makine bulunamamış, paket de üzerine uymayıp küçük gelmiş. Bu da şişman bir kadının korse takmasına benziyor.

Neyse şimdi ben bu dergilere gözüm gibi bakıp, dikkatlice okuduğuma, 3 sene önceki dergim rafında jilet gibi durduğuna ve bende bu ay ki dergiye para verip aldığıma göre Na apcaz şimdi? Bayiden değiştirsem diyeceğim ama paketi açtık, başta belli olaydı kolaydı. Bana bir çözüm bulun ve iyi olmaya devam edin. Cevabınızı bekliyorum. Herkese saygılar diliyorum.
Saygılarımla,

— **Said ERZİNCANLI,** e-mail yoluyla

Sevgili Said,

Öncelikle gecikmeden ötürü özür dilemeliyiz. Ancak bilmeni istiyoruz ki bu gecikmenin sebebi e-mail hesabımızdaki teknik bir sorun. Bilirsin e-mail hesabınıza birdenbire yüzlerce, binlerce spam mail gelmeye başlar ve bunu durdurana kadar da arada gelen normal mail'ler heba olur. Aynı durum ne yazık ki bizim de başımıza geldi ve pcgamer@pcgamer.com.tr adresimiz bir süre çalışamadı. Tedbirli olup bir kere daha mail yazdığın için teşekkürler.

PC Gamer yayın hayatı boyunca kaliteye büyük önem vermiştir. Kalite bizim için vazgeçilmez bir unsurdur. Bunu sağlamak için elimizden geleni yapmaya çalışıyoruz. Editörler, grafikerler, reklamcılar... anlayacağınız en alt kademeden en üst kademedeki yöneticiye kadar herkes elinden gelenin en iyisini için uğraşıyor. Anlaşmalı olduğumuz dağıtımcılar, filmciler ve matbaaları da bu kritere göre seçiyoruz. Ancak bazen biz, bazen de anlaşmalı olduğumuz kuruluşlar istemeden de olsa ufak hatalar yapabiliyoruz. Hata yapma noktasında en önemli görev yine bize düşüyor tabii ki. En azından hataları telafi etmek ve okurlarına kendisini affettirmeye çalışmak kaliteli olduğunu iddia eden bir derginin kesinlikle yapması gereken birşey.

Adresini ve telefon numaranı bildirdiğin takdirde PC Gamer Nisan sayısını göndermek istiyoruz. Aslında sık rastlanmayan bu paketleme hatasından ötürü özür diler, bizi uyardığın için teşekkür ederiz. Ayrıca bu hatadan matbaa haberdar edilmiş ve bir daha meydana gelmemesi için herşeyin yapılması istenmiştir.

Unreal Beta'sı

Merhaba,

Derginizi ilk defa okudum (Şubat sayısını) ve çok beğendim, arasıra takip etmeyi düşünüyorum.

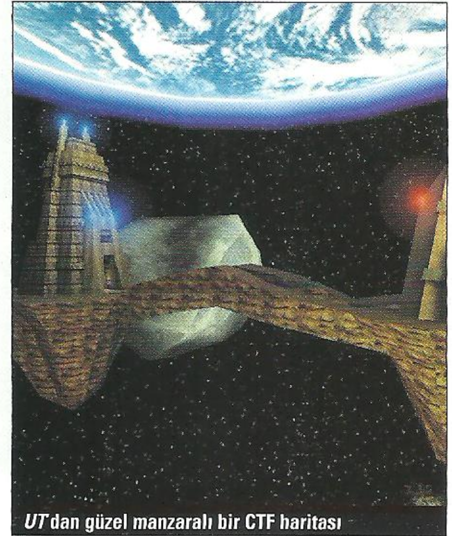
Ben *Unreal Tournament*'ın yeni yamasını (413) sorunsuz yüklüyorum, ama ondan sonra oyunu açamıyorum. CD'yi takın diye bir mesajla karşılaşıyorum .Bunun nedeni ne olabilir? Ayrıca bir de Sniper hakkında bir sorum olacak. Sniper ile zoom yaptığımda büyütme oranı x1.1 ile x1.6 oranında değişiyor. Derginizdeki resimde x2.5 oranında zoom'lanmış bir Sniper var. Oyunun preferences/weapons kısmında Sniper tanıtımında ise 8 defaya kadar zoom'dan söz ediliyor .Bu neye bağlı, x1.6 dan fazla zoom nasıl yapabilirim?

İlginiz için şimdiden teşekkür ederim ve yayın hayatınızda başarılar dilerim.

— İbrahim, e-mail yoluyla

Sevgili İbrahim,

Unreal Tournament oyununda normal şartlar altında Sniper Rifle ile x8.3'e kadar zoom yapılabiliyor. Zoom tuşuna belli bir süre basılı tutulduğunda bu rakama rahatça ulaşmak mümkün. Senin karşılaştığın bu eksiklikle birlikte yamanın da çalışmaması bizde elindeki CD'nin beta olduğu şüphesini uyandırıyor. Çünkü betaların birçoğunda yamalar çalışmıyor. Bu durumda maalesef yapılabilecek birşey yok.


UT'dan güzel manzaralı bir CTF haritası


Ressam olmak bu kadar kolay olmamalı!

Yine The Sims

Merhaba *PC Gamer* ekibi,
Öncelikle ben, sizin ve *The Sims*'in hayranı olduğumu söyleyeyim. Ve size bu konuda birkaç şey soracağım.

1. Ben *The Sims*'e ev satın alarak başladım (kendi evimi nasıl inşa edeceğimi bilmiyordum) ve şimdi satın aldığım ev bana küçük geliyor. Evimi nasıl büyütebilirim? Bunun için build mode'daki hangi duvarları kullanmalıyım?

2. Ayrıca iki kat veya üç katlı evler nasıl kuruluyor? Yani kısacası katları nasıl kuruyorum?

3. Evimi büyütürken duvarları nasıl yıkacağım?

4. Derginizin Nisan sayısında "arkadaşlarınızı partiye çağırın" diye bir şey geçiyordu. Bunu nasıl yapabilirim?
Bu sorularıma cevap verirseniz sevinirim.
Başarılar dileğimle,

— **H.Cem Bahşi,** e-mail yoluyla

Sevgili Cem,

1. Build mode'da zaten sadece bir çeşit ev duvarı var. Geri kalanlar bahçe duvarı ve çit gibi yapılar inşa etmek için kullanılıyor. En baştaki duvarı seçersen duvarını inşaa edebilirsin.

2- Build mode'dayken merdiven ikonunu bulup onu uygun bir yere yerleştirirsen diğer katlar için imkan yaratmış olursun.

3- Oyunun build mode'unda bu konu da açıklanıyor. Aynı duvar yaptığın gibi tutup çekmelisin, ama bu sefer CTRL'ye de basılı tutmalısın. Bu işlemi var olan bir duvarın üzerindeyken yaparsan var olan duvar yıkılır.

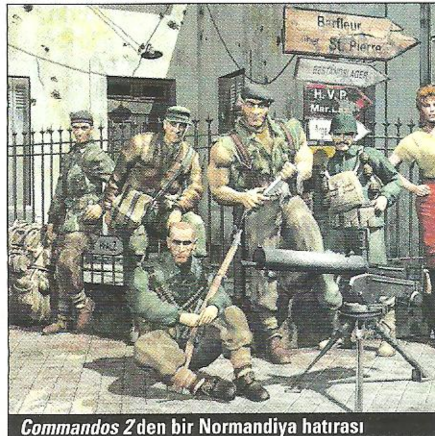
4- Arkadaşlarınızı partiye çağırın derken telefonu kullarak tanıdıklarınızı eve davet etmeyi kastetmiştik. Bir şekilde tanışmış olduğunuz insanlar telefondan aranarak çağırılabilir. Eğer kalabalık bir grup çağırırsanız bir parti bile verebilirsiniz.

Biraz da Eleştiri

Selamlar!
Öncelikle yayın hayatınızda başarılarınızın devamını dilerim. Şimdi gelelim eleştirilere: Söze ilk olarak sayfa sayınızdan bahsederek başlayacağım. Derginizi 3. sayısından beri takip ediyorum. İlk aylarda derginize hayran kaldığımı söylemeliyim. İçeriğiyle,sayfa sayısıyla ve baskı kalitesiyle gerçekten harika bir dergiydi. Ancaaak... son üç aydır dergide yavaş yavaş bazı şeylerin eksildiğini farkettim. Bana göre son aylarda derginiz doyuruculuğunu yitirmeye başladı. En azından bana göre! Öncelikle sayfa sayısı. Son 3 sayıda dikkatimi

çekti. Gitgide derginin sayfa sayısı azalmaya başladı. Artık her sayı bir önceki sayıdan daha ince çıkmaya başladı. Elimde bulunan önceki sayıların sayfa sayısına baktım ve son 3 aydaki sayfa sayılarında azalma farkettim. Belki küçük bir ayrıntı ama bence önemli. Ve beni oldukça rahatsız etti.

Bir diğer konu da içerik hakkında. Özellikle son sayılarda bana göre incelemeler bölümü abartılıyor. Daha önceki sayılarda incelemeler bölümü 22 sayfayken, 31 ve 44'e kadar ulaştı. Çıkan oyunları bu kadar çok incelemek yerine, yeni çıkacak oyunlar hakkında araştırma yapmanızı ve "Vurgun" bölümüne biraz daha fazla yer vermenizi istiyorum. İncelemeler bölümü güzel, ama sayfa sayısı abartılmamalı. Çoğu kişinin şikayet ettiği fiyat artışını normal karşılıyorum. Fakat gün geçtikçe derginin fiyatıyla sayfa sayısı ters orantılı gitmeye başladı. Bu durumu dikkate alırsanız sevinirim.



Commandos 2'den bir Normandiya hatırası

Birşey daha var. Ben bir *Commandos* hastasıyım ve *Commandos 2* hakkında bilgi verirseniz çok mutlu olurum. Şunu da bilin ki *PC GAMER* hala piyasadaki en kaliteli dergi. Yazımı okursanız sevinirim. Çıtayı yükseltirseniz daha da sevinirim...

— **Mehmet Türkmen,** e-mail yoluyla

Sevgili Mehmet,
Düzeyli eleştirilerin için çok teşekkür ederiz. Böyle eleştiriler sayesinde yaptığımız hataları ve yanlışları daha rahat görebiliyoruz. Sayfa sayısıyla ilgili olarak yaptığın eleştiriye biraz olsun katılabiliriz. Nisan sayımız Mart sayımızdan biraz ince olabilir, ancak birkaç noktayı gözden kaçırmamanı rica ediyoruz. Bildiğin gibi Mart sayımızdan itibaren dergi içinde bulunan Strateji Rehberi'ni ayrı bir ek yaparak vermeye başladık. 64 sayfalık bu ek dergi boyutunu göze aldığımızda yaklaşık 32 sayfa ediyor. Bunu dergi sayfalarına eklediğimizde çok da ince olmadığımız ortaya çıkıyor. Bir diğer nokta da (ki bunu okuyucularımızın bir kısmı biliyordur) editöryel sayfa sayısı olarak orijinal dergiden daha kalın olduğumuz. Açıkçası dergiye kendimizden çok fazla şey ekliyoruz.

Piyasada bulunan oyunların hiçbirini gözden kaçırmak istemiyoruz. Bu sebepten incelemeler bölümümüzün sayfa sayısı bazı sayılarımızda yüksek olabiliyor. Önerilerin doğrultusunda Vurgun bölümüne daha fazla yer vermeye çalışacağız. Ancak incelemelerde olduğu gibi oyunların tam sürümü elimizde olmadığından bu konuda bazı zamanlar zorluk çekebiliyoruz.

Ayrıca dergimizin önümüzdeki sayılarında Kasım ayında piyasaya çıkması beklenen Commandos 2 hakkında bilgi vermek istiyoruz. Eleştirilerin için tekrar teşekkürler.

PowerPlay ve ISS'ler

Herkese selamlar,
Lafı hiç uzatmadan soruma geçiyorum. Okuduğum bir yazıya göre PowerPlay uygulamasının çalışması için Internet Servis Sağlayıcıları'nın da ona destek vermesi gerekiyormuş. Bu beni fena halde korkuttu, çünkü bizim ülkemizdeki sorumsuz ISS'ler bana göre bunu umursamazlar bile. Bu işin aslını kesin, açık bir şekilde anlatabilirseniz ne mutlu bana. İnanın 200 ping'le bile oynamak işkence gibi. Şimdiden teşekkürler...

— **Taser,** e-mail yoluyla

Merhaba,
PowerPlay, Valve Entertainment ve Cisco Systems'in ortaklaşa geliştirdikleri bir proje. Projenin yazılım kısmını Valve Entertainment üstlenirken, Cisco Systems 'de donanım bölümünü hazırlıyor. Oyun hazırlayan firmaların PowerPlay'e uyumlu yazılım geliştirmeleri gerektiği gibi, sistemin bir diğer önemli parçası Internet Servis Sağlayıcı'larının donanım olarak PowerPlay'i desteklemeleri gerekiyor.

Bizce ISS'ler açısından o kadar karamsar olmaya gerek yok. Çünkü şu anda ABD'de bile deneme aşamasında olan bu sistemin yaygınlaşmasına daha uzun süre var gibi gözüküyor. Ayrıca ülkemizdeki servis sağlayıcıların teknolojiyi iyi bir şekilde takip ettiklerini düşünüyoruz. Yine de herşeyi zaman gösterecek. Biz şimdilik ne yazık ki yüksek ping rakamlarına razı olmak zorundayız.

PCG

PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu

PC GAMER'a abone olmak daha avantajlı...

Hem fiyat artışından etkilenmeyin, hem de 10 sayı fiyatına 12 sayı alın!

Üstelik adresinize teslim...

Bir Yıllık Abonelik Bedeli (12 sayı)

37.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.

Adı / Soyadı : D.Tarihi: __/__/__

Firma : Görevi:

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 37.000.000 TL. alınız

Kredi Kart No: S.K.T. /

Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 37.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ..../........../2000



Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85



Reklam & Ürün İndeksi

GELECEK SAYI

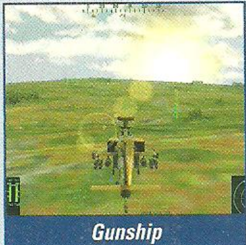
22. sayımız 29 Haziran'da Bayinizde... Kaçırmayın

Artık yaz sıcağı iyice kendini hissettirmeye başladı. Hepsinden daha önemlisi yaz ayları herkes için tatil demek. Bu tatilde sizlere inanılmaz bir sürprizimiz var; tam 12 tane birbirinden muhteşem klasik oyun. Eğer; *X-COM, Ultima, Duke Nukem, King's Quest* gibi klasik isimler sizin için birşey ifade ediyorsa *Temmuz* sayımızı kaçırmayın!

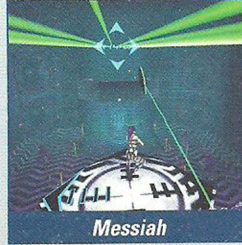
DÜNDEN BUGÜNE

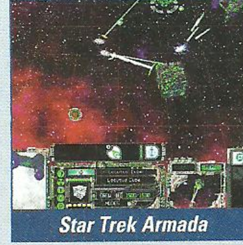
Alone in the Dark ve X-COM gibi bir dönemin muhteşem oyunlarını hatırlıyor musunuz? Onlardan bahsederken hep "efsanevi" kelimesini kullanırız. Peki bu efsanevi klasiklerin, günümüz oyunlarının ulaştığı noktaya gelmesinde payları var mı acaba? Bunu anlamak için, oyunların yaratıcılarıyla konuştuk. Bu yazıyı okurken CD'mizdeki oyunları birkez daha görerek yeniden karşılaştırma şansını bulacaksınız.

ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:


Gunship


Imperium Galactica 2


Messiah


Star Trek Armada

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

HAZİRAN 2000

HİT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Gülser Şimşek

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Burak Akmenek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu

GRAFİK TASARIM
Mithat Balkaya • Oğuz Taşdan

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Mert Güner • Timur Erbil
Cüneyt Halu • Ersin Erenözlü
Ümit Öncel • Ahmet Bakioğlu
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya
Mehmet Günal • Uğur Uludağ

REKLAM
Ali Özbay • Gülcan Tosun • Firuze Kaymaz

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik / 0212.260 41 68

BASKI / CİLT
Me-Pa A.Ş. / 0212.270 63 64

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HİT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Yeni binyılın futbol olayı



Official Licensed Product









Türkçe Kullanma Kılavuzu ile birlikte..



EA SPORTS

it's in the game

ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ



ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212 659 26 73

ANA DAĞITICI: EKOL BİLGİSAYAR
Tel: 0212 212 83 55 - 56